

Univerzita Karlova

1. lékařská fakulta

Studijní program: Specializace ve zdravotnictví

Studijní obor: Adiktologie



Bc. Zuzana Očadlíková

Důsledky hraní Massively Multiplayer Online Games v partnerském vztahu

Consequences of playing Massively Multiplayer Online Games in a partner relationship

Diplomová práce

Vedoucí závěrečné práce: Mgr. Jaroslav Vacek

Praha

2020

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci zpracovala samostatně a že jsem řádně uvedla a citovala všechny použité prameny a literaturu. Současně prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Souhlasím s trvalým uložením elektronické verze mé práce v databázi systému meziuniverzitního projektu Theses.cz za účelem soustavné kontroly podobnosti kvalifikačních prací.

Bc. Zuzana Očadlíková

V Praze dne 16. 7. 2020

Identifikační záznam:

OČADLÍKOVÁ, Zuzana. *Důsledky hraní Massively Multiplayer Online Games v partnerském vztahu*. [*Consequences of playing Massively Multiplayer Online Games in a partner relationship*]. Praha, 2020. s. 67, 2 přílohy. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, 1. lékařská fakulta, Klinika adiktologie. Vedoucí závěrečné práce Mgr. Jaroslav Vacek.

Poděkování:

Tímto bych chtěla poděkovat Mgr. Jaroslavu Vackovi za odborné vedení, přínosné poznatky, trpělivost a ochotu, kterou prokázal během psaní diplomové práce.

Toto poděkování také patří všem účastníkům rozhovoru, bez kterých by tato práce nevznikla. V neposlední řadě bych ráda poděkovala přátelům a svému partnerovi, kteří mi byli velkou oporou v těžkých chvílích při psaní této závěrečné práce.

Abstrakt

Východiska: Díky technologickému vývoji se Massively Multiplayer Online hry stávají oblíbenou zábavou lidí nejrůznějšího věku a to od dětí až po dospělé hráče ve středních letech. I přesto, že hraní počítačových her není oficiálně zařazeno jako porucha v MKN-10, vykazuje patrné znaky behaviorálních závislostí. Navzdory velkému počtu výzkumů v této oblasti, postrádá tato problematika jednotnou definici a diagnostiku. Zároveň, i přes množství realizovaných výzkumů, nabízí tato oblast mnoho dalších možností prozkoumávání. Jednou z takových oblastí je dopad hraní těchto her na partnerský vztah.

Cíl výzkumu: Hlavním cílem výzkumu této práce je popsat a zmapovat důsledky hraní Massively Multiplayer Online her v partnerském vztahu. Dále se práce bude okrajově věnovat tomu, jakou roli hraje hraní MMO her v partnerském vztahu a mapování dopadů hraní Massively Multiplayer Online her ve společném sociálním životě partnerů.

Metody a výzkumný soubor: V rámci této práce byl zvolen kvalitativní výzkum, při kterém byla data získávána pomocí polostrukturovaného rozhovoru a ty následně zpracována metodou zakotvené teorie. Výběrový soubor byl vybrán na základě online dotazníku, kterého se účastnilo 733 respondentů, a tvořilo ho 5 hráčů a 4 partnerky. Partnerka jednoho hráče se odmítla zúčastnit.

Výsledky: Důsledky hraní Massively Multiplayer Online her byly zmapovány a popsány v partnerské rovině. Z výpovědí účastníků bylo patrné, že hraní těchto her má jak pozitivní, tak negativní dopad na jejich vztah. Nejvíce výrazný negativní důsledek se jeví konflikty ve vztazích spojené s hraním online her. Jako jeden z výrazných pozitivních dopadů na vztah v souvislosti s hraním se objevil prostor, kdy partner hráče má díky hraní protějšku čas sám pro sebe.

Závěr: Tato práce poskytla pohled na pozitivní i negativní důsledky hraní Massively Multiplayer Online her v partnerských vztazích a poskytla možnost se tímto tématem zabývat dále a více do hloubky. Hraní počítačových online her je čím dál tím více populární a s tím jsou spojena rizika a důsledky tohoto chování. Proto by se tomuto tématu měla věnovat dostatečná pozornost.

Klíčová slova: Massively Multiplayer Online Games, partnerský vztah, důsledky, rizikové chování, závislostní chování na internetu, hry

Abstract

Background: Due to technological outbreak Massively Multiplayer Online (MMO) has become very popular leisure time occupation for people of various age ranging from not only children to also mid-age gamers. Although computer gaming is not officially classified as a disorder within ICD-10, it shows obvious signs of behavioral disorder. Despite there is a great number of research within this area, there is still lack of unified definition and classification. In addition to numerous publications in this field, there is still a space for additional research. One of those areas to explore is an impact on partner life and relationship.

Aims: The main objective of the thesis is to describe the impact of Massively Multiplayer Online gaming on partner relationship. Furthermore, the work will partially focus on the role of playing MMO games in a partnership and what the impact of playing Massively Multiplayer Online games are in the common social life of partners.

Methods and sample size: Qualitative research, where data has been collected from semi-structured interview, has been chosen. Subsequently the data has been extrapolated by method of Grounded Theory. Sample size was chosen based on online questionnaire with 733 participants out of those there were 5 male gamers and 4 female partners.

Results: The impact of Massively Multiplayer Online gaming on partner relationship was determined. Both positive and negative experiences were described in responses of interviewed participants. The most negative outcome of Massively Multiplayer Online gaming were the conflicts related to MMO gaming. On the other hand there was a positive impact in the sense that the partner of a gamer gained more free time for himself.

Conclusion: This thesis provided an insight into positive and negative aspects of Massively Multiplayer Online gaming on partner life and it offered a possibility to broaden further this topic. Computer gaming is more and more popular and there are obvious risk related to this phenomenon. That is why the growing attention should be paid to this area.

Key words: Massively Multiplayer Online gaming, partner life, consequences, risk behavior, addictive behavior on internet, games

Seznam zkratk použitých v diplomové práci

5v5	5 proti 5
aj.	a jiné
APA	Americká psychiatrická společnost
apod.	a podobně
B2P	Buy to play
BBC	British Broadcasting Corporation
ČSÚ	Český statistický úřad
DSM – 5	Diagnostický a statistický manuál mentálních poruch, 5. revize
F2P	Free to play
MKN – 10	Mezinárodní klasifikace nemocí, 10. revize
MMO	Massively Multiplayer Online
MMOFPS	Massively Multiplayer Online First-Person Shooter
MMORPG	Massicely Multiplayer Online Role Playing
MMORTS	Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy
MMOTPS	Massively Multiplayer Online Third-Person Shooter
MOBA	Multiplayer online battle arena
MUD	Multi-User Domain
např.	například
NPC	Non-Player Charakter
PvE	Player versus Environment
PvP	Player versus Player
resp.	respektive
RPG	Role Playing Game
tzn.	to znamená
tzv.	takzvaný/á, takzvaně
vč.	včetně
WHO	Světová zdravotnická organizace
WoW	World of Warcraft

Obsah

1 ÚVOD	10
2 PARTNERSKÝ VZTAH	12
2.1 LÁSKA	14
2.2 SEXUALITA	17
2.3 VOLBA PARTNERA	18
2.4 VÝVOJ VZTAHU	19
2.5 ZDRAVÝ PARTNERSKÝ VZTAH	21
3 MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAMES	23
3.1 HISTORIE MMO	23
3.2 DEFINICE	23
3.3 STYL HRANÍ: PvE A PvP	25
3.3.1 PVP	25
3.3.2 PvE	25
3.4 HLAVNÍ TYPY MMO HER	26
3.4.1 MMORPG	26
3.4.2 MOBA	26
3.4.3 MMOFPS A MMOTPS	27
3.4.4 MMORTS	27
3.5 POZITIVNÍ A NEGATIVNÍ DŮSLEDKY HRANÍ MMO HER	28
3.5.1 SOCIÁLNÍ ASPEKT	28
3.5.2 OBLAST BLÍZKÝCH VZTAHŮ	29
3.5.3 ZDRAVÍ FYZICKÉ A PSYCHICKÉ	31
3.6 ZÁVISLOST NA HRANÍ INTERNETOVÝCH HER	31
3.6.1 DIAGNOSTIKA MÍRY ZÁVISLOSTI	32
3.6.2 NEGATIVNÍ DŮSLEDKY ZÁVISLOSTI NA INTERNETOVÝCH HRÁCH	33
3.6.3 PREVALENCE	33
4 POUŽITÉ METODY	34
4.1 CÍLE VÝZKUMU A VÝZKUMNÉ OTÁZKY	34
4.2 VÝZKUMNÝ SOUBOR	34
4.2.1 VÝBĚROVÝ SOUBOR	34
4.3 METODA TVORBY DAT	36
4.4 METODA ANALÝZY DAT	37
4.5 ETICKÉ ASPEKTY	38

5 VÝSLEDKY	39
5.1 POSTAVENÍ MMO HER	39
5.2 PROŽÍVÁNÍ VE VZTAHU	40
5.2.1 VZÁJEMNÝ KONTAKT	40
5.2.2 PSYCHICKÉ STAVY A POTŘEBY VE VZTAHU	41
5.2.3 PROJEVY CHOVÁNÍ	42
5.2.4 ZANEDBÁVÁNÍ POTŘEB A POVINNOSTÍ	44
5.2.5 NEGATIVNÍ POSTOJE VŮČI DRUHÉMU	44
5.3 SPOLEČNÝ SOCIÁLNÍ KONTEXT	46
5.3.1 POTŘEBA KULTURY	46
5.3.2 PARTNERSKÁ SOCIALIZACE	46
5.4 SOUHRN VÝSLEDKŮ	47
6 DISKUZE A ZÁVĚR	50
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	53
SEZNAM TABULEK	60
PŘÍLOHY	61

1 ÚVOD

Technologie, především počítače a internet, se staly v posledním desetitisíciletí dominantním médiem tak, že se na něj strhla pozornost veřejnosti i odborníků pro jejich potenciálně problematické dopady (Blinka et al., 2015). Převážně mladí dospělí a děti po celém světě tíhnou k nadměrnému hraní počítačových her, avšak najdou se i zastánci předchozí generace, kteří hrají tyto hry. Není tedy k údivu, že strhává tato problematika na sebe výraznou pozornost.

Stejně tak jako každé jiné nadužívání má i online hraní své pozitivní i negativní dopady, kterým se věnovali např. Novotný a Pressenová (2013), jenž mapovaly důsledky hraní v oblasti zdraví, socializace, v pracovním a studijním životě a osobnosti.

Hraní online her je čím dál tím více populárnější a problematika hraní se stává pro veřejnost i řadu odborníků aktuálním tématem. I přesto, že hraní online her není oficiálně zařazeno do MKN-10 (WHO, 2020), nachází své umístění v DSM-5 (APA, 2015) jako porucha internetových her. Touto problematikou se převážně zabývají zahraniční výzkumníci, především Griffiths, Chappell, Williams Yee a další. V českém prostředí se nejvíce tomuto tématu aktivně věnuje Blinka a Šmahel.

I přes rostoucí počty výzkumů se stále postrádá jednotná definice a diagnostika. Mnozí výzkumníci se zaměřují na oblast hraní jako takového a na socializaci hráčů. Oblast partnerských vztahů je v problematice hraní stále ještě málo probádaná až skoro opomíjená. Následky hraní neovlivňují jenom hráče, ale také jeho blízké okolí jako jsou rodinní příslušníci či partneři. Dochází tak ke snížení kvality vztahů a spokojenosti partnerů.

Zajímavostí je, že díky vlivům online her na partnerský vztah začaly vznikat různé podpůrné centra pro tzv. hráčské vdovy. Jedná se o partnery intenzivních hráčů, kteří v těchto centrech sdílejí a diskutují o svých pocitech (Zimbardo & Coulombová, 2017; GamerWidow, 2005). Výzkumů na toto téma není moc. Jedním z nich, kdo se zabýval dopady hraní na tyto hráčské vdovy, byl Northrup (2018).

Ačkoli je současná odborná literatura, oproti výzkumům, vztahující se k Massively Multiplayer Online hram značně omezena či zobrazena na celou oblast internetových her nebo k vybranému žánru (převážně na Massively Multiplayer Online Role Playing Games), je také náplní této práce seznámit čtenáře s dostatečným okruhem informací vztahující se k této kategorii her. Vzhledem k tématu práce je značná pozornost věnována také partnerským vztahům obecně. Pro tyto vztahy neexistuje žádná jednotná definice, přesto jeho pojetí je vnímáno jako klíčové pro tuto práci.

Hlavním cílem této práce je popsat a zmapovat důsledky hraní Massively Multiplayer Online her v partnerském vztahu. Dále je omezená pozornost věnována dopadům hraní těchto her na společný sociální život partnerů a také jakou roli toto hraní zastává ve vztahu partnerů. Pouze tématu dopadů hraní MMO her na partnerský vztah se prozatím věnovalo úplně minimum výzkumů. Proto není důvod, aby tato oblast byla dále opomíjena. Stejně jako ostatní si zaslouží dostatečnou pozornost jak odborníků, tak i veřejnosti.

2 Partnerský vztah

Vzhledem tématu práce je velmi podstatné vymezit pojem partnerský vztah i přesto, že pro něj neexistuje jednoznačná definice. Může se například jednat o pracovní vztah dvou podnikatelů nebo také o vztah dvou lidí, kteří spolu sdílí jen intimní chvíle. Tato práce se zaměří na partnerský vztah ve smyslu romantického, též milostného, vztahu dvou lidí, ať se jedná o heterosexuální vztahy, vztahy homosexuální nebo o manželství. V první řadě bude poukázáno na vztah v rámci mezilidských vztahů.

Mezilidské vztahy jsou velmi rozmanité a existuje několik druhů roztržiděný podle různých kritérií. Vzhledem k velkému množství těchto druhů se tato kapitola zaměří pouze na vztahy osobní blízkosti, které patří do přímých mezilidských vztahů. Jsou specifické a je pro ně podstatné, že se odehrávají se zúčastněnými osobami tváří v tvář. Mezi vztahy osobní blízkosti patří především vztahy mezi členy rodiny, přáteli a důvěrnými známými. Tyto vztahy jedincům poskytují ubezpečení, že není sám, že má někoho, na koho se může spolehnout a obrátit v případě potřeby, říci mu věci, které by nikomu jinému neřekl. Těmito vztahy prostupuje empatie, ohleduplnost a důvěra. Tyto vztahy jsou důležité pro stabilitu osobnosti, protože např. chrání před depresemi a pocitem opuštění. Pomáhají jedinci hledat východiska a řešení v náročných situacích a snaží se v něm navodit životní pohodu. Pokud jsou tyto vztahy narušeny, může pak jedinec procházet krizí či se zcela zhroutit (Helus, 2011).

Helus (2011) uvádí 3 hlavní znaky vztahů osobní blízkosti:

- **Interpersonalita** – Členové tohoto vztahu jeden na druhého nějakým způsobem reagují a komunikují spolu.
- **Vzájemná závislost** – Členům na sobě navzájem záleží, je mezi nimi vytvořeno citové pouto, kdy jeden pro druhého něco znamenají a tak se snaží vztah udržovat, posilovat a chránit.
- **Uspokojování potřeb** – Členové si navzájem uspokojují své potřeby, zejména potřebu blízkosti, oddanosti, spolehnutí a důvěry, ale také spolupráce, sdílení společných problémů a poskytování si podpory jeden druhému.

Podle Gawaina a Vucci (2015) jsou vztahy našimi učiteli, které nás mohou provázet životem. Každý vztah je pro člověka příležitostí, jak se o sobě něco naučit a vnitřně povyrůst. Začneme-li se dívat na vztahy jako na cestu k uvědomění, pochopíme, že nejdůležitější vztah je náš k sobě samým. Proces, který nám pomáhá dozvědět se něco o sobě samém a o našem vývoji, nám pomáhá stát se celistvějšími osobami.

Jak bychom mohli tedy definovat pojem partnerství z hlediska romantického nebo milostného vztahu dvou lidí? Dle Janíše (2008) můžeme partnerství vnímat jako duální vztah dvou lidí, zpravidla rozdílného pohlaví, u kterého je většinou součástí určitý druh sexuální

komunikace. Na rozdíl od jiných vztahů, například pracovních, se milostný vztah zaměřuje na nejosobnější a nejintimnější oblasti lidského rozvoje. Partneri milostného vztahu při sobě nestojí bezvýhradně, ale vzájemně podněcují svůj osobnostní rozvoj, poskytují si láskyplnou podporu a jsou plni očekávání od vztahu (Willi, 2006). Knoblochová (1962) uvádí, že pro někoho může být partnerský vztah překonáním ostychu a sebedoceňování. V partnerovi hledá někoho, kdo uzná jeho cenu.

Partnerský vztah můžeme také pojmut jako formu učení, protože se v něm učíme zbavit se citové závislosti na druhém, materiální závislosti a také býti sami sebou a nemuset mít partnera neustále vedle sebe, protože ho máme v srdci (Blechová, 2012).

Většina partnerů jsou přesvědčeni, že jejich vztah je něčím unikátní a nesrovnatelný s ostatními. Cítí určitou jedinečnost jejich vztahu. V době, kdy jejich milostný vztah vyvrcholí, z nich vyzařují intenzivní pozitivní pocity, cítí se láskyplnější, tolerantnější a zažívají pocit vnitřního souladu (Hendrix, 2006). Dle Hellinger a Neuhausera (2005) je vztah součástí životního procesu. Rozdělují ho na začátek, vzestup a sestup směrem k umírání a k smrti. „*Ve vztahu se člověk časem zbavuje počátečního snu. Zdá se mi, že vztah velmi rychle dosáhne svého vrcholu. Vrcholem je narození prvního dítěte. Všechno k tomu směřuje, potom zůstává na stejné úrovni a opět klesá*“ (Hellinger & Neuhauser, s. 335, 2005). Tito autoři partnerský vztah považují za jakousi akci proti umírání. Narodí-li se dítě, rodiče jsou šťastní a vědí, že jejich potomek přežije, uprázdni místo a potomek nese život dál. V partnerském vztahu existuje také proces odumírání, tedy proces pokračujícího pouštění. Vysoká očekávání, se kterými lidé do vztahu přicházejí, se začnou zmenšovat díky uvědomění si pomíjivosti. Je zapotřebí tento poznatek přijmout. Stane-li se tak, získá partnerský vztah větší hloubku a sílu (Hellinger & Neuhauser, 2005).

Cloud a Townsend (2014) vyjadřují podstatu milostného vztahu dvěma slovy: *Být jedno*. Jedná se o něco, po čem dva lidé sní již při prvním setkání. Většina těchto lidí pocítila počáteční iluzi jednoty ve svém vztahu s partnerem. V první fázi zamilovanosti se totiž dva lidé vzdají všech vnitřních hranic a prožívají nepopsatelný euforický pocit vzájemného splynutí. Tato etapa většinou bývá nádherná, neboť oba zamilovaní okusují něco, po čem svým způsobem toužili – „jednotu“. Tyto prožitky však skutečnou jednotu neznamenají, protože sama jednota dvou lidí vzniká a buduje se časem, kdy se vztah dále vyvíjí a roste. Na základě toho se dva stávají jedním. Ve chvíli, kdy počáteční euforie vyprchá, tzv. „jednota“ se vytratí a partneři jsou většinou zmatení a rozčarování. Začínají si klást otázky ve stylu, zda si vybrali správného partnera, co se pokazilo apod. V tomto bodě to často páry vzdají, rozejdou se a doufají, že jim osud přivede do cesty nového partnera, s kterým jim bude lépe. Lidé si často neuvědomují, že cesta k nápravě se ukrývá v jejich vlastním seberozvoji a růstu.

Co je tedy pod pojmem *jednota* zamýšleno? Jednota vyžaduje dva hotové lidi nebo-li dva zralé lidi. Takový člověk je schopen dělat vše, co vyžaduje život a vztahy v dospělosti, dávat a přijímat lásku, být nezávislý a soběstačný, vyrovnávat se s problémy a mít svůj život.

Když např. vstupují do manželství dva hotoví lidé, bude úplná i jejich jednota (Cloud & Townsend, 2014). Kalina (2014) uvádí, že partnerský vztah tvoří vždy dva lidé a nemůže spočívat pouze na jedné osobě. Zároveň, pokud partneři chtějí na svém vztahu pracovat, musí se chovat jako dvojice, nikoli jako jedinec. Můžeme tedy říct, že pro jednotu, nebo i celkově pro partnerský vztah, platí něco jako vzorec $Já + Ty = My$.

2.1 Láska

„... a žili spolu šťastně až do smrti.“ Klasický konec pohádek, kde prostý zamilovaný muž zachrání svou vyvolenou, krásnou a vznešenou princeznu, ze spáru zla. Stačí jim pouhý jeden pohled z očí do očí, aby věděli, že jsou si souzeni. O lásce můžeme číst v různých knihách, slyšet v různých písních nebo již v dnešní době se podívat na nějaký romantický film, kde souzený si pár překoná všechny překážky, aby mohl být spolu (...šťastně až na věky). Ale co doopravdy láska je a proč je důležitá v partnerském vztahu?

Nějakým způsobem všichni toužíme po lásce, aniž bychom přesně věděli o co doopravdy jde. Avšak touha po ní stále převažuje. Chceme a hledáme pochopení, něhu, vášeň a sexuální uspokojení u jiných lidí. Hledáme partnera, který s námi sdílí naše každodenní zážitky, raduje se s námi, truchlí s námi, utěšuje nás nebo pouze s námi tráví čas (Tepperwein, 2014). Lásku hledáme u svých blízkých v podobě pohlazení, úsměvu a vstřícnosti. V dětství ji hledáme u svých rodičů a kamarádů, v dospělosti u přátel a spolupracovníků. Když se nám této lásky dostává, usuzujeme, že náš život je skvělý. Když se nám ji naopak nedostává, padáme do nostalgie, kdy ztrácíme mnohdy smysl života a zastáváme názor, že je vše zbytečné. Stejně tak to platí u partnerských vztahů. Jestliže nám partner nadbíhá, je stále po ruce a my se cítíme beznadějně zamilovaní, zdá se nám svět příjemný. Pokud cítíme, že nás má někdo rád, cítíme se dobře. Jestliže to tak není, my se najednou cítíme nespokojení a pokud máme pocit, že není nikdo, kdo by nám dával lásku, vnitřně strádáme (Blechová, 2003). Láskyplný vztah můžeme také definovat jako partnerství podle vlastní volby, kdy milujeme někoho i s jeho chybami, kdy dva jedinci si natolik důvěřují, že se stávají zranitelnými, otevírají se jeden druhému a vzájemně pečují o růst a rozvoj svého partnera (Buscaglia, 1993).

Láska je vývojový proces, který se vyvíjí a rozvíjí. Tento proces musíme aktivně utvářet. Patří k ní také krize, které jsou nevyhnutelné, ale pro vyžrání naší lásky nutné. Láska také znamená společnou historii partnerů. Čas, který spolu partneři tráví, půjčuje lásce zvláštní kvalitu, ale také nebezpečí ve smyslu nudy, stereotypu a prázdnoty. Pokud vztah partneři budou nějakým způsobem ožивovat a nevzdají to, vznikne hluboké pouto a blízkost (Jellouschek, 2003). Dle Vollmara (2001) se výraz „láska“ znehodnocuje a to možná proto, že lidé mají z lásky strach, který je odůvodněn tím, že když lidé milují, ztrácí svou identitu. Dále tento autor považuje lásku za sebeklam, iluzi a fantazii, ale zároveň i jako samotnou pravdu, pravou extázi, životem a vzájemným ovlivňováním. Uvádí, že je pouze jeden druh lásky, ale existují zároveň různé intenzity. Drápal (2013) však uvádí 4 druhy lásky podle Lewise (1997):

- **Stergos** – Jedná se o cit, který chováme i k lidem, který dobře neznáme, může to také být i láska ke zvířatům. Lewis (1997) tento cit označuje jako náklonnost, která má původní podobu ve vztahu rodič-dítě a naopak. Tuto lásku považuje za nejméně diskriminující, jelikož téměř kdokoli se může stát předmětem náklonnosti. Nehledí na rozdíly ve věku, vzdělání, pohlaví a společenské třídy. Má však svá vlastní měřítka. Její objekt musí být důvěryhodný.
- **Filia** – Lze ji charakterizovat jako láska mezi přáteli, ale také by měl být přítomen i např. v manželství. Lewis (1997) ji nazývá přímo přátelstvím, která se odehrává mezi jednotlivci. Dle něj přátelství projevuje jakousi podobu blízkosti samotnému nebi a zvyšuje radost. V přátelství se objevuje něco niternějšího a obtížněji vymezitelnějšího.
- **Erós** – Na rozdíl od přátelství, kdy jsou dva jedinci bok po boku obráceni k určitému společnému předmětu, při této lásce hledí jedinci přímo na sebe, nachází zalíbení jeden v druhém a jsou objektem i důvodem této lásky. Lewis (1997) tento stav míní ve smyslu zamilovanosti, jejíž součástí je i sexualita, je-li však součástí komplexního stavu zamilovanosti.
- **Agapé** – Láska, o které mluví Bible. Jejím objektem je Bůh nebo-li láska Boha ke člověku. Avšak objekt této lásky není také důvodem. Svůj důvod má sama v sobě. Zdrojem této lásky je Bůh a je věčná. Lewis (1997) tuto lásku charakterizuje jako křesťanskou. Na rozdíl od tohoto autora, Cloud a Townsend (2014) mluví o této lásce jako o lásce, která usiluje o dobro toho druhého. V manželství nebo partnerském vztahu to znamená, že se se svým partnerem ztotožňujeme tak moc, až cítíme, jak na něj působí naše chování, chceme jeho život udělat lepším, jen co to jde.

Lásku lze rozlišit také na fyzickou a duševní. Fyzická láska patří více k zamilovanosti, kdy se jedná o přitažlivost člověka, která vyvolává touhu. Vnímáme v ní vůni partnera, vzhled, jeho gesta, mimiku držení těla apod. Je založena na neverbálním vnímání. Naproti tomu duševní, zahrnuje naplnění několika potřeb. Z toho nejvýznamnější je potřeba milovat a být milován, s tím pak souvisí touha někomu patřit, být pochopen a sdílet svůj vnitřní svět, cítit oporu a pocit, že nejsme na všechno sami. Partnerská láska by měla nést v sobě obě tyto složky, jak fyzickou, tak duševní (Volemanová et al., 2010). Fromm (2015) rozlišuje lásku podle jejího předmětu a to na lásku bratrskou (láska ke všem lidem), mateřskou lásku (nepodmíněná podpora života dítěte a jeho potřeb), erotickou lásku (touha po úplném splynutí a spojení s druhým člověkem), sebelásku (lidská láska sama k sobě, též jako sobeckost) a láska k Bohu (náboženská forma lásky, vyplývá z potřeby překonat odloučenost a dosáhnout spojení).

Dle Chapmana (2008) je skutečná láska v našich možnostech a pramení z našich postojů. Pohlíží na ni především jako na jednání, protože v něm kulminuje. Brtníková a Šedivý (1985) se shodují s psychology v názoru, že jednou ze základních lidských potřeb je potřeba činnosti, která je realizována společenským stykem, jež představuje nejcharakterističtější

lidskou potřebu. Dle těchto autorů se láska projevuje v tom, že člověk miluje toho druhého, kdy milovat znamená, že se těší z pohledu na danou osobu a z její blízkosti. Pravá láska by však podle nich neměla být probouzena neobyčejnou krásou toho druhého, jelikož pouze na vzhledu nelze budovat trvalý a hluboký partnerský vztah.

Lásku je potřeba probudit, ochota a schopnost milovat se musí učit. Jde o příjemný pocit, o který je nutné usilovat. Nejlepší důkaz, že se jedná o opravdovou lásku, je oboustranná radost partnerů při představě, že spolu zestárnou. Tento pocit je jediný, který přináší naplnění, překračování svých hranic a překážek. Za nejlepší předpoklad trvalé lásky se považuje to, když jeden partner pokládá za nejdůležitější růst a štěstí druhého partnera (Tepperwein, 2014).

Někoho milovat má hluboký účinek v lidském těle, resp. na duši. Díky tomu jsou k sobě partneři neoddělitelně připoutáni. Nejsou volní, i kdyby oni sami chtěli. Naplněním lásky mezi partnery vzniká hluboká vazba. Jedná se o pouto, které je nezrušitelné. Rovnocennost v partnerském vztahu, která se převážně projevuje naplněním lásky, má návaznost také v jiných oblastech života. Partnerský vztah se uskutečňuje na základě rovnováhy mezi bráním a dáváním, které jsou spojeny láskou. Tato rovnováha mezi bráním a dáváním je předpoklad dobrého partnerství. V tomto ohledu je důležité si uvědomit, že ne každý může dát vše a ne každý může přijímat vše. Člověk je omezen v tom, co může dát a co může přijmout. K vydařenému partnerství patří také to, že jeden partner dává tolik, kolik druhý partner může přijmout. Zároveň bere a chce jen tolik, kolik mu může dát ten druhý. Na základě potřeby rovnováhy dochází ke stoupající výměně a jedná se tak o koloběh dávání a brání. To vytváří ve vztahu ještě vřelejší blízkost a roste pocit štěstí. (Hellinger & Neuhauser, 2005)

Gilbert (2013) pohlíží na opravdovou lásku v partnerském vztahu jako na něco, co trvá navždy a co můžeme mít jen jednou. Je důležité, aby člověk nepohlížel na toho druhého jako na předmět touhy.

Plzák (2002) rozlišuje 3 etapy vývoje lásky:

- **1. etapa** – Zde propuká zamilovanost, která rychle v člověku vzplane.
- **2. etapa** – Dochází k interferenci vln lásky, které partnery provazují do mileneckého vztahu, tzn. že muž a žena o sobě vědí jiným způsobem než doposud. Vzniká milenecká touha, která je sladkobolná, kdy se na sebe pár těší, chce být jeden s druhým apod.
- **3. etapa** – V této etapě propuká žárlivost, kdy pár chce nějakým způsobem toho druhého vlastnit, autor to pojímá jako milenecká konzumace, kdy se partneři hladí, laskají, souloží aj. a tím lásku realizují.

V rámci této podkapitoly můžeme usoudit, že na lásku se pohlíží mnoha pohledy. Mnoho autorů se však shoduje v tom, že láska je důležitým aspektem v partnerském vztahu či

vztahu celkově. Můžeme na ni nahlížet jako na něco vnitřního, co nás svým způsobem naplňuje a rozvíjí. Je to něco, bez čeho se neobejdeme, a když se nám tato láska nedostává, strádáme a má to dopad na vnímání celého našeho života.

2.2 Sexualita

Při naplnění lásky mezi partnery vzniká určitá hluboká vazba, pouto, které je nezrušitelné. Stejně tak jako láska hraje v partnerském vztahu významnou roli sexualita. Jedná se o silný pud, kterému nelze odolat a vzniká na základě samotného sexuálního aktu. Přenáší život přes veškeré překážky a je v tomto smyslu silnější než láska. Někdy samotná sexualita partnery úzce spojuje, ať si to přejí nebo ne. Uznání síly tohoto aktu je nejdůležitějším předpokladem úspěšné lásky. (Hellinger & Neuhauser, 2005; Hellinger et al., 2000). Láska se sexem hluboce souvisí, ovšem lidé si to často představují jinak než jak to je. Ve vztahu neplatí rovnice, že čím více sexu máme, tím více lásky se nám dostává. Někteří lidé se mylně domnívají, že se k lásce přiblíží nebo ji alespoň částečně získají prostřednictvím sexuálního spojení s druhým člověkem. Pomineme-li u sexuálního spojení nepodřízenou stránku ve smyslu pudu, rozumu a vůle, jedná se o neuvědomělou touhu po lásce a po hlubokém vztahu k lidské bytosti. A jelikož samotný sexuální akt je velice příjemný (nejedná-li se o vynucený sex ve smyslu znásilnění aj.), lidé se mu oddávají, protože se nejvíce podobá tomu, po čem vlastně touží. Většinou bývá za posedlostí sexem do značné míry neuvědomělá touha po blízkosti (Drápal, 2013). Gilbert (2013) zastává však názor, že láska neprostupuje nutně sexuálním aktem. Milování v příliš mladém věku považuje za nebezpečí pro citovou rovnováhu, protože silné a rychlé vjemy, které se při sexu tělu dostávají, mohou vést k tomu, že se u člověka zvýší tolerance a začne pociťovat neustálou sexuální potřebu, která je čím dál tím více odtržená od srdce.

Dallaire (2009) sexualitu uvádí jako třetí podmínku lásky, přičemž první je obdiv a druhá sen ve smyslu společných plánů, snů a budoucnosti. Je založena na fyzické a sexuální přitažlivosti. Pokud se ve vztahu vyskytují problémy v sexuální oblasti nebo ztráta libida, může to někdy ukazovat na ztrátu lásky. Je to jeden ze znaků, že se ve vztahu dvou partnerů něco děje. Autorka také uvádí 3 dimenze sexuality:

- **Pohlaví** (Pohlavní stránka) – Chování, při kterém se zapojují pohlavní orgány. Genitalita zahrnuje především heterosexuální vztahy, masturbaci, homosexuální vztahy a erotické sny. Je ústředním bodem sexuality, aby byla zajištěna reprodukce lidského rodu, ale zároveň je jedním z nejjednodušších projevů. Je nejintenzivnější.
- **Smyslnost** – souvisí se sexualitou, jde o jakési potěšení smyslů a vzrušení. Smyslné prožitky mohou přejít do prožitků pohlavních (předehra). Smyslnost však existuje i sama o sobě, kdy lidé mohou strávit tím, že čas stráví společným mazlením, procházkou nebo díváním se na západ slunce. Nemusí tak dojít k pohlavnímu aktu.

- **Sexuální identita** – Na tuto dimenzi lidé často zapomínají, jde o to, co činí z fyziologického a psychického hlediska muže muži a ženy ženami.

Je jasné, že sexualita hraje v kvalitě lásky nějakou roli. Přesto v sestupné etapě vztahu mezi partnery začne zlobit. Partneri začínají vnímat zhoršení milenectví. Na základě tohoto problému se některé páry rozejdou. Vztah bez sexuálního aktu není vztah milenecký, ale jde pouze o objekt zájmu nestandardních vztahů (Plzák, 2002). V partnerském vztahu také někdy dochází v sexuální oblasti ke skrytému mocenskému boji, např. pokud jeden z partnerů chce a touží a druhý to pouze dopustí, získává nad partnerem převahu. Partner, jenž chce a touží, se dostává do podřízené role, což často lásku ničí. Láska tkví v rovnováze touhy a dávání, daří se jí tehdy, pokud jsou si partneri jisti, že jejich touha je tím druhým přijímána. To pak vede k tomu, že oba s láskou touží a s láskou dávají (Hellinger & Neuhauser, 2005).

Willi (2006) rozlišuje sexualitu na sexualitu vášně a sexualitu vzájemné harmonie. Tyto dva druhy působí v člověku současně. Sexualita vášně se snaží vystupňovat touhu pomocí svádění, dobývání, podněcování a může dojít až k boji, nenávisti a ponižování. Tato sexualita často ohrožuje trvalé partnerství, ale zároveň ho také podněcuje. Často směřuje k vystupňování sexuální vášně a posilování osobního vlivu v sexuální interakci. Svou povahou je málo zaměřena na osobnost sexuálního objektu. Druhá sexualita, tedy harmonická, touží po splynutí, harmonii a důvěrnosti. Patří k ní pocit, že partneri k sobě zcela patří. Partner pokládá toho druhého za jedinečnou osobu. Sexuální harmonie se soustředí plně na jediného partnera a chce být podnětem věčného spojení, posiluje lásku a idealizuje partnera.

Sexuální přitažlivost je mocná síla na celý život. Dodává vztahu jiskru a energii, ale také nás může rozdělovat. Člověk je výrazně založen na sexualitě než kterýkoli jiný živočich. Sexualita plní významnou roli při vytváření společenské vazby. Není to jen přirozené nutkání v rozmnožování, ale souvisí také s našimi emocemi, myšlením a vytváří mezi partnery pouto. Může být zdrojem radosti, uvolnění, otevřenosti a jistoty (Biddulph & Biddulph, 2006).

2.3 Volba partnera

Na vývoji vztahu má také zásluhu to, koho si za partnera zvolíme. Tkví v tom síla přitažlivosti. Každý má nějaký vysněný obraz partnera, ale ne každému je dopřáno, že takového partnera získá. A to ať už z důvodu, že nikoho takového nepotkal, který by ho tak oslnil, nebo proto, že se před ním chránil z pudu sebezáchovy nebo jiných motivů. Vysněná představa partnera vyplývá z přání vzájemně a spolu se rozvíjet. Hledáme někoho, kdo doplní naši bytost (Riemann, 2009).

Angelis (2003) uvádí šest vlastností, které bychom měli u partnera hledat a které jsou odlišné než vlastnosti, po kterých u partnera toužíme:

- **Oddanost osobního růstu** - Dle autorky se jedná o jednu z nejdůležitějších vlastností. Pokud je budoucí partner či přítomný partner ochoten pracovat na vztahu, vyhýbáme se tak mnoha problémům, které by časem mohli nastat.
- **Emocionální vlastnost** - Vztah je založený na sdílení pocitů. Takový partner prožívá emoce, ví, co cítí, sdílí tyto pocity a umí je vyjádřit.
- **Poctivost** - Je jednou ze základních prvků zdravého vztahu.
- **Dospělost a otevřenost** - S člověkem, který není připraven na vážný vztah, nemůže být ten druhý úplně šťastný. Patří zde i to, že by měl partner respektovat toho druhého, jeho pocity a hranice, ale také i respektovat pocity jiných lidí.
- **Sebeúcta** - Čím je sebeúcta partnera zdravější, tím lepší bude vztah. Mnoho lidí dělá tu chybu, že při výběru partnera se ohlíží na to, jak se k nim chová, jak je má rád. Zapomínají však pozorovat i to, jak se dotyčný partner chová sám k sobě.
- **Pozitivní přístup k životu** - Při výběru partnera předem nevíme, jaký má názor na svět. Může být pozitivní nebo negativní. Pozitivní lidé navazují pozitivní vztahy, negativní lidé zase negativní vztahy.

2.4 Vývoj vztahu

Ať se jedná o milostný, pracovní nebo přátelský vztah, každý z nich má svůj průběh. Venglářová (2008) uvádí, že každé stádium partnerského vztahu má své kouzlo i hrozby. Autorka popisuje 3 fáze partnerských vztahů:

1) **Zamilovanost** – Zde hraje velkou roli přitažlivost, která se může v člověku probudit z ničeho nic. Člověku se líbí, jak ten druhý vypadá a jak se projevuje. V této fázi je láska slepá, člověk nevidí toho druhého objektivně a idealizují si ho. Bývá zde, především u žen, typická snaha o toho druhého pečovat a starat se o jeho pohodlí. Často partneři v této fázi působí jako „jedno tělo, jedna duše“. Zamilovanost trvá většinou několik měsíců než let. Matějková (2007) tuto fázi popisuje jako období, které trvá 2 – 3 roky (u někoho může odeznít již dříve, např. po měsíci) a jde o šťastné období, kdy jsou lidé naplněni odvahou a euforií, lépe navazují nové vztahy a jsou komunikativnější. To, co je na jiné osobě odrazuje, jim najednou připadá zajímavé a milé. Tolerují i to, co je jasně varuje, že nemusí být vše v pořádku. Tato fáze je pod vlivem hormonů, kdy mozek nově zamilovaných lidí vylučuje fenylethylamin (PEA), tedy hormon lásky nebo též zamilovanosti, a objevuje se zde také vysoká hladina serotoninu nebo-li hormonu štěstí. Autorka dále zamilovanost rozlišuje podle délky trvání.

Od **0-3. měsíce** se jedná o období zjišťování, kdy lidé zjišťují, zda o ně má ten druhý zájem nebo ne. Poznávají jeden druhého, intenzivně o sobě vypráví, prožívají okouzlení v nově vzniklého vztahu, resp. z přátelství, a z jeho blízkosti. Partnera přijímají velmi nekriticky a zároveň se o něm dozvědí to, co by se v pozdějším období už nedozvěděli. Také zde figuruje ve velké míře sexuální přitažlivost.

Od **3.- 6. měsíce** se vztah stává vážným, oficiálně se již z těchto osob stává pár. Dochází zde k užšímu emocionálnímu sblížení, partneři se již více osobněji angažují ve vztahu, poznávají partnerovy zvyky a seznamují se s jeho rodinným, pracovním a osobním prostředím.

U **6 měsíců a více** se již vztah považuje za dlouhodobý, partneři by měli být již úplně seznámeni s životními návyky toho druhého, uvědomují si záliby a odlišnosti, které stále považují za zajímavé, a poznávají již širší okruh lidí kolem toho partnera, zvyky a životní hodnoty rodiny a jeho přátel. V tomto období se začínají jeden druhému vyhraňovat a nevnímají toho druhého jako identickou osobnost. Mohou zde také vznikat první konflikty z hlediska životních plánů a očekávání.

2) **Láska** – přichází v době třetího roku vztahu po odeznění zamilovanosti. Jsou zde důležité dva prvky a to oddanost a bezpečí (Matějková, 2007). Silný cit se mění ve stav, který je více slučitelný s životem. Partneři bez sebe vydrží, i když se jim stýská. Jedná se o návrat k normálnímu životu. Vztah partnerům přináší radost. V této fázi jde spíše o dobré prostředí pro uspokojování citových a tělesných potřeb a rozvoj osobnosti partnerů (Venglářová, 2008).

3) **Partnerství, vzájemné propojení** – Sdílení společných chvil, není zde již nutné společné trávení všech volných chvil. Partneři spolupracují na chodu domácnosti, péči o děti apod. Respektují své silné i slabé stránky, mají reálnou představu o tom, co mohou od druhého partnera čekat. Jejich radosti i obtíže partnery spojují.

Na rozdíl tomu Matějková (2007) rozlišuje 3. fázi jako fázi přátelství – přátelská láska, jenž přichází kolem 18. až 20. roku partnerství. Přesto, že ve vztahu nejsou výbuchy vášně, se partneři nemusí již ubezpečovat o své vzájemné lásce, znají se velmi dobře a panuje mezi nimi vzájemná důvěra, starostlivost jednoho o druhého, oddanost, bezpečí apod. Respektují se navzájem a případná odlišnost již není vnímána jako ohrožující, spíše se do popředí dostává strach o partnerovo zdraví.

Partnerské vztahy prochází vývojem a není nic překvapivého, že také mají svá úskalí a ohrožení v rámci rozchodu partnerů.

2.5 Zdravý partnerský vztah

Mnoho lidí touží po hlubším spojení s ostatními, touží rozdávat a přijímat lásku a sdílet s někým svůj život. Často však lidé zjistí, jak nestálý může být milostný vztah, po kterém touží. Vztahy se mohou měnit, vznikat a zanikat. Mohou být i bolestné. Mnozí lidé však neměli správné vzory pro pěstování vztahů s ostatními, zejména v rámci rodin nebo nejbližších osob. Touha po zdravém partnerském vztahu nebo vztazích celkově je smysluplný cíl. Správná komunikace, jakožto nástroj, který rozvíjíme a měníme, může zlepšit tyto naše vztahy (Gawain & Vucci, 2015).

Jako podstatnou součást úspěšnosti a dlouholetosti partnerských vztahů je také očekávání partnera od toho druhého a naopak. Kratochvíl (2000) uvádí přehled těchto očekávání, které můžeme znát pod zkratkami POPO, DUPO, VYPO a VYCE u žen a UU, SEZA, OSTA, NESTA u mužů (tab. č. 1). Jak je vidět ženy mají větší potřebu vyjadřovat své city a totéž očekávají od svých partnerů. Naopak očekávání mužů vychází z historického hlediska v rámci pohledu na mužskou roli, resp. na jeho úkol zajistit obživu rodině, a zároveň kdy muž potřebuje ocenění svých činů.

Tab. č. 1 Očekávání žen a očekávání mužů v partnerských vztazích (Kratochvíl, 2000)

Očekávání žen	Očekávání mužů
Posedět a popovídat (POPO)	Uvařeno, uklizeno (UU)
Duševní porozumění (DUPO)	Sex kdykoliv se zachce (SEZA)
Vycítit, co žena potřebuje (VYPO)	Obdiv stále (OSTA)
Vyjadřovat lásku celým životem (VYCE)	Nezatěžovat starostmi (NESTA)

Ve zdravém partnerském vztahu dochází k neustálému růstu obou partnerů a jejich vzájemná slučitelnost se více prohlubuje. V takovém vztahu nedochází v ničem ke konci, vždy je ta možnost na něčem dále pracovat (Kalina, 2014).

Aby partnerský vztah byl na uspokojivý, je důležité, aby partneri dokázali spolu mluvit se vzájemným porozuměním. Za příklady toho, co vede k dobrému partnerskému vztahu, můžeme uvést např. jasně a přiměřeně vyjadřovat své potřeby a pocity, pozorně a citlivě naslouchat, dávat najevo tomu druhému i sobě úctu, vcítovat se do toho druhého, umět přijímat kritiku, uzavírat správné kompromisy, říkat ano a ne v souladu s tím, co doopravdy partneri chtějí a potřebují a nespočet dalších příkladů (Praško, 2005). Holoubková (2010) považuje komunikaci za podstatnou v jakémkoli vztahu. Kontaktům s lidmi se lze jen s těžší vyhnout a je proto zapotřebí si uvědomit, že slovem můžeme někoho potěšit a dát mu naději, ale také mu můžeme ublížit.

Dle Štěpánkové (2013) ve zdravém vztahu partneri spojují svou tvořivost a vytváří tak něco, co by sami nedokázali a jsou si otevření a ochotni sdílet spolu alespoň některé oblasti svých životů. Ve vztahu, ve kterém si oba partneri důvěřují, je otevřená komunikace na všech

úrovních a to na úrovni srdce, rozumu a plodnosti. O ideálním, též šťastném či zdravém, vztahu hovoří i Tepperwein (2014) a to jako o vztahu, který mohou vytvořit jen lidé, jenž dovedou být šťastní a sami, resp. nejsou závislí na druhém partnerovi.

Je podstatné, aby ve vztahu docházelo k růstu, jehož základem je neustálé rozvíjení a budování společných zážitků partnerů. U takových partnerů panuje touha být spolu a dále se rozvíjet. Oba partneři by měli investovat do jejich společného vztahu stejně. Vše, co se ve vztahu děje by mělo být vyvažováno oboustranně. Také se za důležité pokládá překvapování partnera, ať se již jedná o překvapení malá či velká. Bez překvapení vztah partnerů moc nežije a ani oni sami (Kalina, 2014).

V partnerském vztahu je také důležitá tolerance. Jakmile vyprchá kouzlo zamilovanosti, často nastane chvíle, kdy to, co jsme měli na partnerovi rádi, nám začne být protivné (Matějková, 2007).

Jako znak fungujícího zdravého vztahu je chápána spolupráce partnerů (Legget et al., 2012). Bez ní často nezvládáme stresové situace, ať se jedná o problémy ve vztahu, změny zaměstnání, úraz, nemoc, stěhování nebo jiné. Jestliže se jedná o vztah, kde jsou si partneři bok po boku, je spolupráce nedocenitelná přednost. Samozřejmě pouhá spolupráce v partnerském vztahu nestačí a je potřeba brát ohled i na jiné stránky partnerského života. Takovou oblastí může být i samostatnost obou partnerů, rovnováha mezi dáváním a bráním, společné touhy a cíle (Jellouschek, 2003).

3 Massively Multiplayer Online Games

Není tajemstvím, že existuje mnoho typů her, které se hrají offline a online – bez připojení a s připojením k internetu. Tato kapitola se zaměřuje pouze na jednu online variantu těchto her a to na hry, které jsou přidružené kategorii her zvané Massively Multiplayer Online (dále MMO). Obsahem této kapitoly je definice MMO her, jejich stručně popsaná historie, styly hraní, typy her (spadající pod tuto kategorii) a negativní a pozitivní důsledky hraní.

3.1 Historie MMO

Vznik MMO her byl ovlivněn v 70. letech vznikem dvou druhů nových sociálních fantasy her. Jednalo se o Multi-User Domain (dále MUD), původně známé jako Multi-User Dungeon, a stolních her na hraní rolí, které se označovaly jako Role Playing Games (dále RPG). V obou typech her bylo zapotřebí spolupráce hráčů pro dosažení úspěchů v různých misích. V rámci MUD se jednalo o perzistentní (trvalé) světy, které se odehrávaly v reálném čase, ve kterých hráči používali textové příkazy pro prozkoumávání světa. MUD také kombinoval hry na hraní rolí, interaktivní fikci a online chat. RPG měli na místo toho fyzickou hrací desku, která se hrála pomocí herních kostek, jenž určovaly vývoj hry. První grafický virtuální svět, do kterého se hráči mohli připojit, byl ve hře Mazewar, která vznikla v roce 1974. Tato hra poskytla perspektivní pohled hráčům na bludiště, ve kterém po sobě stříleli (Barnett & Coulson, 2010; Gómez-Diago, 2020). Herní grafika se následně stávala čím dál tím více propracovanější, zároveň i internet byl pro mnoho lidí dostupnější. Začaly se vytvářet již dnes známé MMO hry a jejich popularita se rozšířila po celém světě. K popularitě MMO her přispěla také hra World of Warcraft (dále WoW) (Barnett & Coulson, 2010).

3.2 Definice

Barnett a Coulson (2010) vysvětlují význam MMO her následovně:

- *Massively* – odkazuje na skutečnost, že miliony lidí hrají online hry
- *Multiplayer* – identifikuje skutečnost, že hráči hrají současně ve stejném světě
- *Online* – hru je možné hrát pouze s připojením na internet

Mnoho her má vlastnosti MMO, ale nejsou za tyto hry považovány (Sullivan, 2015). Kategorie MMO her je charakterizována tím, že je ve virtuálním světě připojeno mnoho tisíc hráčů ve stejném časovém úseku. Hráči ve hře mohou spolu komunikovat, ovlivňovat se, spolupracovat nebo naopak bojovat proti sobě (Blinka et al., 2015). Tyto hry mají trvalé otevřené světy nebo světy založené na instancích. Hráči v trvalých světech mohou plynule cestovat z jedné oblasti do druhé. Oproti tomu instanční světy hráče připojí k centrálnímu rozbočovači, který je rozdělí do herních zón. V případě instančních světů nejsou oblasti propojené a existují nezávisle na sobě. Prvky instančního světa však můžeme nalézt i

v některých otevřených světech, kde se tyto herní zóny objevují jako výjimečné události, dungeony, bojiště pro hráče proti hráči (dále PvP), hráč proti prostředí (dále PvE) – důraz je kladen na boj s příšerami, které generuje hra, aj. MMO hry mají také často virtuální ekonomiku, kde hráči obchodují se zbožím ve hře. Většina těchto her využívá k manipulaci s trhem tzv. aukční domy (Sullivan, 2015; Worth & Book, 2014). MMO hry lze zakoupit v kamenné prodejně, na internetu či stáhnout z oficiálních stránek hry. MMO hry poskytují hráčům možnosti, které chybí v klasických hrách nebo hrách na konzoli. Zde totiž mohou komunikovat s dalšími hráči, rozvíjet schopnosti a sílu své postavy. Mají také možnost hrát roli hrdiny či záporáka ve fantasy světě. MMO napodobuje v určitém pohledu prvky reálného světa a to v možnosti navazovat přátelství, komunity, spolupráci, ale také podvádět a využívat ostatní hráče (Barnnet & Coulson, 2010).

Chan & Vorderer (2006) také zmiňují a popisují 5 vlastností MMO her, které je odlišují od ostatních, a to:

- **Persistence** (stálost) – Týká se skutečnosti, že hráči a vytvořená společenství existují a vyvíjí se, i když hráč nehraje hru a není přihlášen.
- **Physicality** (fyzičnost) – Hra vytváří více či méně realistické a důsledné pravidla, kdy např. hráčova postava zemře při pádu z výšky.
- **Avatar-mediated play** (avatarem zprostředkovaná hra) – Skrze hráčovu vytvořenou postavu dochází k interakci s herním světem a dalšími hráči.
- **Vertical game play and perpetuity** (vertikální hra a trvalost) – I po dosažení nejvyšší úrovně ve hře, hráči mohou v herním světě zůstat a pokračovat v různých herních výzvách. Hra nemá konce oproti jiným hrám, které po dosažení několika cílů skončí.
- **Social interaction** (sociální interakce) – Tvoří zásadní roli ve hře, komunikace není povinná, avšak poskytuje příležitost komunikovat přes řady chatovacích kanálů.

Za jednu z výhod těchto her, jak již bylo zmíněno výše, je nemožnost vypnutí či pozastavení celé hry v tom smyslu, že nepřítomnost jednoho hráče ve hře, neovlivní ostatní připojené hráče. Na druhou stranu Dolejšová (2013) to spíše vnímá jako nevýhodu, protože hra pokračuje i bez hráčovi nepřítomnosti a on tak ve hře může přijít o své výhody. Blinka a Šmahel (2011) tuto skutečnost vnímají jako tlak na hráče, aby zůstal v kontaktu s virtuálním světem.

V rámci MMO her existují dva platební modely. Jedním z nich je tzv. Free-to-play (dále F2P), které hráčům nabízí herní obsah bez nutnosti utrácet reálné peníze za hru. Hráči si případně dokupují různé kosmetické (předměty, které mají odlišný vzhled) a výkonné předměty pro hru, ale za samotnou hru neplatí. Ne však každá F2P je tímto bonusovým obsahem vybavena. Další modelem je Buy-to-play (dále B2P), které se hradí paušálně při zakoupení hry nebo jako předplatné na určitou dobu. Zároveň však mnoho nových titulů je směsí obou modelů,

kdy placená hra nabízí prémiový obsah nebo nějaký bonus při koupi předplatného (Sullivan, 2015). Basler (2016) rozděluje typy platebních modelů na:

- *Premium hry* - zaplacení jednorázového poplatku za koupi hry
- *Freeware hry* - jsou zcela zdarma, často obsahují reklamy, které tvoří zisk vývojářům
- *Freemium hry* - není třeba pro hraní platit poplatek, avšak odemkne se jen část obsahu hry a pro získání bonusového obsahu je již potřeba, aby hráč do hry vložil reálné peníze
- *Hry s periodickými poplatky* – předplatné

3.3 Styl hraní: PvE a PvP

PvP (Player versus Player) a PvE (Player versus Environment) jsou jedny z nejdůležitějších termínů, které nachází největší uplatnění v rámci MMORPG, ale také celkově v MMO hrách.

3.3.1 PVP

Jedná se o styl boje, který umožňuje hráčům různých frakcí mezi sebou bojovat v některých oblastech herního světa. Tyto oblasti či servery nenabízejí žádnou ochranu před nepřátelskou frakcí a tím poskytují férovou hru. Hráči se zapojují do plnohodnotných bitev většinou ve skupinkách. U hráčů PvP, kterým se přezdívá *griefers*, se jedná spíše o antisociální chování, které narušuje radost ze hry u hráčů, jenž zabíjí opakovaně. Na druhou stranu zabít hráče jiné frakce může danému hráči poskytnout pocit síly a identity mezi ostatními PvP hráči (Foo & Koivisto, 2004). Ve hře existují také PvP události, které hráče přemístí na vyhrazená bojiště nebo do arén (Plarium, 2019).

3.3.2 PvE

Hráč ve hře čelí soupeřům, kteří jsou řízeni počítačem. Ve hře jsou tito nepřátelé označováni jako Non-Player Charakter (dále NPC). V PvE jsou cílené na skupinu hráčů, kteří bojují s hlavními monstry nebo spolupracují pro dosažení cíle bez boje s ostatními hráči (Plarium, 2019). Barnett & Coulson (2010) označují tyto hráče za *normální*, jelikož v daném světě nejsou schopni zaútočit na jiné hráče jiných frakcí. Hráči tak mohou bezpečně zkoumat prostředí virtuálního světa, bez obav z útoků dalších hráčů. Existují však i výjimečné oblasti a okolnosti, kdy i hráč PvE může zaútočit na dalšího hráče. PvP si hráč PvE může ručně zapnout, pokud nevstoupí do neutrálních či nepřátelských měst, kde bude zapnut automaticky.

3.4 Hlavní typy MMO her

Podle Ghumana a Griffithse (2012) převažují tři typy MMO her a to: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (dále MMORPG), Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy (dále MMORTS) a Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (dále MMOFPS).

K dnešnímu dni je také populární typ MMO zvaný Multiplayer Online Battle Arena (dále MOBA), méně častým je také Massively Multiplayer Online Third-Person Shooter (dále MMOTPS). Tato podkapitola se nyní zaměří na jednotlivé typy a uvede příklady her, které pod ně spadají.

3.4.1 MMORPG

MMORPG je dle Billieux et al. (2015) jedním z nejoblíbenějších typů hraných her na celém světě. Jedná se o typ počítačové hry na hraní rolí, ve které se velký počet hráčů navzájem ovlivňuje a komunikuje ve stálém virtuálním světě. Šmahel et al. (2008) uvádí, že hry typu MMORPG se hrají déle než ostatní hry. Někteří hráči mají sklon považovat sociální aspekty herního světa za důležitější a uspokojující, než je tomu ve skutečném světě. V MMORPG hráči převezmou roli a kontrolu nad činnostmi fiktivní postavy, kterou si sami vytvoří dle možností hry (Billieux et al., 2015). Postavu (avatar) si hráči vytváří před vstupem do herního světa. Kromě volby pohlaví si vybírají i její charakter, obvykle také tzv. Classu nebo-li třídu (např.: mág, hunter/ lovec, warrior/ válečník aj.), rasu vč. příslušné frakce a jméno. Většina nynějších MMORPG her umožňuje si danou postavu přizpůsobit i vzhledově (Barnett & Coulson, 2010).

V rámci MMORPG her umožňují dokončené mise rozvíjet hráčovu herní postavu. Hráčem dokončené mise a boj s NPC, tedy s různými počítačovými příšerami, jsou velmi podstatné pro získání zkušenostních bodů, „expů“, díky kterým hráč dosáhne další úrovně své postavy (Nagygyörgy et al., 2012; Gómez-Diago, 2020).

Příklady MMORPG: World of Warcraft (2004), Perfect World (2004), Guild Wars (2005), Terra (2011), Aion (2008), Lineage II (2003)

3.4.2 MOBA

MOBA definuje hry, které mají tendenci vyvolávat bojovou atmosféru. Hráč přijímá postavu ve stylu podobnému v MMORPG. MOBA se týká her, které mají specifickou sadu funkcí a designu ve hře. Mají prvky strategie v reálném čase a točí se kolem docela jednoduchého cíle, a to soutěžit v týmu proti soupeřům a porazit je v boji. Hráči zde spojují síly ve skupinkách po 4 nebo po 5 hráčích. Boj se odehrává na nezmapované mapě. Cílem hráčů je pokořit nepřátelskou obranu a zničit jejich základnu s válečnými hrdiny. MOBA se také považuje za prvek MMORPG, jelikož každý z hráčů má jedinečnou sadu vlastností. Všechny

postavy hry mají různé atributy. Základní prvky, které jsou spojované v minulosti s MOBA hrami, se objevily u mapy Aeon of Strife vytvořenou pro původní verzi Starcraft (1998) (Plarium, 2019).

Můžeme se však setkat i s odlišným typem MOBA her, kdy se dle Sullivena (2015) jedná o jedinečný žánr, který je pod záštitou MMO her. Nenabízejí instanční ani trvalé světy, ale ztělesňují charakteristické rysy MMO her. Mohou to být hry v karetním stylu, kde hráči často ztělesňují herní postavu nebo přijímají roli avatara, který je součástí herního světa. V takovém případě hráčův balíček karet odlišuje hráčův styl hraní od ostatních hráčů. Mnoho MOBA her nabízí přizpůsobení postavy. Typickým pro tento druh her jsou zápasy pět proti pěti (5v5), to ale nestačí na to, aby byla MOBA považována za MMO. Jde spíše o kontext sdíleného serveru nebo prostředí, ve kterém všichni hrají.

Příklady MMO MOBA her: League of Legends(2009), Dota 2 (2003), Heroes of the Storm(2015), Warcraft III: Reign of Chaos (2002)

3.4.3 MMOFPS a MMOTPS

U MMOFPS se jedná o střilecké hry z pohledu první osoby. Jsou to akční hry založené na dovednostech hráče. Využívají jeho schopnosti reagovat a schopnosti pozornosti. MMOFPS nabízí hráčům mnoho příležitostí si navzájem konkurovat v týmu, ale také samostatně. V těchto hrách se koordinují týmy jako vojska, rozvíjí své speciální dovednosti a získávají vyšší statusy a hodnosti ve hře (Nagygyörgy et al., 2012). Přesto, že MMO upřednostňuje delší časový úsek hry, tento typ MMO her trvá přibližně okolo půl hodiny. První zaznamenanou hrou, za kterou považovat MOFTS byla Underlight (1998) (Plarium, 2019).

MMOTPS je založena na stejném principu jako MMOFTS, akorát se jedná o pohled třetí osoby.

Příklady MMOFTS a MMOTPS her: Counter-Strike (1999, 2000), Fortnite (2018), Urban Terror (2005), Defiance Online (2013), World of Tanks (2011), S4 League (2008)

3.4.4 MMORTS

Tento typ hraní se objevil na začátku 80. let s vydáním hry Dune II. a v 90. letech dosáhl další úrovně své popularity. Stejně jako v jiných typech MMO her i zde mohou hráči komunikovat ve virtuálním světě. MMORTS se však od ostatních liší tím, že jsou nejčastěji formou válečné strategické hry v reálném čase. Hráči přebírají roli vůdce, který ovládá vojsko a rozvíjí své bojové základny. Základnu si hráč ze začátku vybuduje pomocí dostupných zdrojů. Ve hře může navazovat spojení nebo soupeřit s ostatními (Nagygyörgy et al., 2012; Plarium, 2019).

Příklady MMORTS her: Edgeworld (2011), Supercell (2010), Clash of Clans (2012)

3.5 Pozitivní a negativní důsledky hraní MMO her

Tato kapitola se věnuje pozitivním a negativním důsledkům hraní MMO her. Kapitola nastíní pozitivní dopady hraní na hráče, ale zároveň i negativní, které ovlivňují jeho život v reálném světě.

3.5.1 Sociální aspekt

Hráči v MMO hrách se stávají členy aktivních společenstev se společnými zájmy, sdíleným dobrodružstvím a společnými cíli. Tyto hry díky silnému sociálnímu aspektu fungují jako **komunikační nástroj**, ve kterém hráči spolupracují k dosažení cílů a vytvářejí přátelství a komunity. Sociální interakce je hlavní hnací silou hraní MMO her, převážně u her typu MMORPG. Některé výzkumy, zaměřující se na interakce v těchto online hrách, poukázali na to, že sociálně-emocionální blahobyt byl spojen s kvalitou herního spolku a radostí z navázaných vztahů než s intenzitou interakce, množstvím hraní a sociálních motivací. U dospělých hráčů bylo zjištěno, že vztahy a kvalita komunity mají výrazný dopad na sociální a emoční pohodu. Mnoho dospělých si tak díky hře **vytvořilo** pozitivní online **vztahy**, které však mohou být pro ně obtížně převeditelné do skutečného života (Gómez-Diago, 2020).

I přesto, že většina hráčů dává přednost reálným vztahům ve skutečném světě, se ukazuje, že hraní MMO her negativně ovlivňuje jejich společenský život. Nadměrné hraní vede ke **snížení kvality mezilidských vztahů**, které mohou vyústit až k **sociální izolaci** a v případě manželství k rozvodu (Williams, 2006; Chappell et al., 2006). Walther (1996) naopak pozitivum vidí v tom, že se ve hře může jednat o lepší **sociální podporu** než při přímé komunikaci. Uvádí se, že muži v online prostředí snadněji navazují rozhovory a přátelské vztahy, než v reálném životě (Sublette & Mullan, 2012). Připojení hráče ke společenství (tzv. guildy) určuje také fakt, že se chtějí cítit lépe, sdílet informace, dosahovat cílů a získávat odměny. To může vysvětlovat, proč mají hráči potřebu připojit se ve hře do nějaké skupiny. V tomto případě má guilda vliv na **zabránění sociální izolaci** (Barnett & Coulson, 2010). Když se však nad tím zamyslíme, můžeme dojít k závěru, že komunita v rámci hry je prospěšná proti sociální izolaci, aby se hráč necítil ve hře sám a izolován. Je však důležité se na to podívat i z druhé stránky. Hráč, který nachází útěchu ve své guildě, může své starosti z reálného světa filtrovat právě ve hře, nacházet tam útěchu a porozumění. V tomto případě je jasné, že daný jedinec bude raději trávit čas online, kde bude přijímán a chápán, než v reálném světě, kde pociťuje úzkost. I přesto, že v rámci hry není sociálně izolován, protože tam má svou guildu, se sociální izolace může projevit v reálném světě z nedostatku osobního kontaktu s lidmi a přednosti trávit čas spíše s online přáteli. Novotný & Pressenová (2013) jev, kdy hráči dávají přednost hraní s ostatními hráči před reálnými přáteli, označují jako *internetový paradox*.

Dle Williamse (2006) má hraní her negativní dopad na vztahy, které nejsou blízké. V rodinných interakcích nebo v oblasti blízkých přátel údajně nedochází k žádným zásadním změnám. Na rozdíl tomu se objevuje v sociálních interakcích pozitivní jev a to, že se hráči setkávají na mnohých sešlostech v rámci své herní komunity. To potvrzuje také Blinka et al. (2015), který uvádí, že řada hráčů realizuje setkání v realitě s lidmi, se kterými se poprvé setkali ve hře. I přesto, že většina hráčů tíhne k hraní s lidmi, které zná (např. spolužáci, kamarádi), dochází k **poklesu v osobních kontaktu** s reálnými přáteli a příbuznými (Blinka et al., 2015; Williams. 2006). Z výše zmíněného vyplývá, že hráči přidávají na hodnotě sociálním vztahům v herním světě na úkor již existujícím vztahům v reálném světě. Nemusí tomu tak být u všech kategorií her. Záleží i na tom, zda se jedná o hru asociální či antisociální. Pozitivní dopady na sociální život hráčů mají více offline hry oproti online hrám (Williams, 2006).

3.5.2 Oblast blízkých vztahů

3.5.2.1 Chování a pocity ve vztahu

Hraní her je často úzce spojováno se zvýšenou agresivitou. Avšak v případě MMO her se jedná o protichůdné názory (Sublette & Mullan, 2012). Neochota přestat hrát hry může představovat vážné **ohrožení** partnerského vztahu a zároveň to může být podnětem pro interpersonální **agresi** (Coyne et al. 2012). Wei (2007) uvádí, že se u hráčů nejedná o agresivní chování, jako spíše o **agresivní postoje**, které souvisí s online hrou. Dle Sublette & Mullan (2012) je předpoklad nepřátelského postoje nejvyšší spíše u her s virtuální realitou a skutečné agresivní myšlenky, pocity a chování není ovlivněno typem hrané hry.

Dle Coyne et al., (2012) je hraní online her také předpokladem pro zvýšenou míru **konfliktů**. Ahlstrom et al. (2012) uvádí, že např. MMORPG hry jsou spojeny s konflikty v manželských párech, převážně v takových, kdy jeden z partnerů je hráč a druhý je nehráč či hráč s velmi nízkou intenzitou hraní. Tyto konflikty tak k přispívají ke **snížení spokojenosti** párů.

Hraní MMO her vyžadují plnou **pozornost** hráče. Čas strávený hraním zkracuje čas pro činnosti, které by naopak podporovaly vztahy. Hraní tak **vytěsňuje** i nezbytnou práci související s rodinným životem, včetně domácích povinností, práce na zahradě, ale také péči o děti. U partnera se mohou objevit pocity **zanedbání**, kdy hráč dává **přednost** nadměrnému hraní, místo toho, aby čas trávil s partnerem (Coyne et al., 2012). Taylor (2006) uvádí, že guildy vytváří někteří hráči s dalšími členy rodiny. Popisuje také tzv. *dominový efekt*, kdy jeden člen rodiny začne hrát a ostatní se postupně do hry přidávají. Rodinné role se mohou ve hře zcela změnit. Autor uvádí příklad hráče, který byl nejmladší z rodiny a neměl moc velký vliv, oproti rodičům, na aktivity v reálném životě. Ve hře však jeho postava byla silnější, než postavy ostatních rodinných příslušníků, a proto měl ve hře jistou moc.

Kvůli dnešnímu hektickému životu najde mnoho párů možnost mezi sebou komunikovat, interagovat a trávit společný čas až ve večerních a nočních hodinách. Díky tomu může být partner přesunut na „druhou kolej“, jestliže je ve vztahu s intenzivním hráčem online her, který dá přednost hře (Ogletree & Drake, 2007). Důvodem bývá často to, že u většiny hráčů převažuje večerní a noční hraní (Yee, 2006). V rámci komunikace hraní MMO her může v rodině fungovat jako **nástroj komunikace**, kdy rodinní příslušníci jsou od sebe velmi vzdálení a komunikují spolu prostřednictvím hry, díky které utvářejí i rodinné vzpomínky na herní zážitky (Brand, Lorentz & Mathew, 2014).

3.5.2.2 *Gamer Widow*

Termínem Gamer Widow nebo- li *hráčská vdova* se označují partneři hráčů, kteří věnují větší pozornost hrám než svému partnerovi. Tento název zahrnuje jak ženy, tak i muže. V případě mužského zastoupení se můžeme setkat i s názvem Gamer Widower jako *hráčský vdovec*. Je zajímavé, že se v komunitě Gamer Widow můžeme setkat i s termíny, které se pojí přímo ke konkrétní hře, např.: WoW Widow (World of Warcraft vdova), EQ Widow (Everquest vdova), NWN Widow (NeverWinterNighst vdova). V dnešní době se můžeme na internetu setkat i s podpůrnými centry pro tyto hráčské vdovy. Partneři hráčů se zde mohou podělit o své frustrace, diskutovat o svých pocitech a vytvářet přátelství, kterým rozumí pouze ti, kdo jsou ve stejném postavení (Zimbardo & Coulombová, 2017; GamerWidow, 2005).

Na níže vypsané zkrácené ukázce můžeme vidět i případ, kdy partnerka, aby lépe porozuměla partnerovým hrám, také zakusí virtuální svět. Z počátku jí přijde uspokojivé, že alespoň nějak tráví s hráčem čas, ale záhy si začne uvědomovat i jednu podstatnou věc. Tento výtažek příběhu pochází z jedné podpůrné komunity pro hráčské vdovy.

„Jsme novomanželé, ale ne vždy to tak cítím. (...) Ve skutečnosti jsou snad můj manžel a videohry novomanželé! (...) Rozhodla jsem se, že budu hrát taky, abych mu lépe porozuměla (...) Byl tak nadšený z mého hraní a z toho, že jsme spolu hráli (...) Pomohl mi dostat se rychle o úroveň výš (...) Opravdu jsem se cítila dobře, když jsem dosahovala vyšších a vyšších úrovní a dvakrát tak úžasné bylo vidět jeho reakci a nadšení, když jsem postupovala. Cítila jsem se, jako bychom alespoň něco dělali společně. A pak jsem byla součástí jeho šíleného herního světa. Netrvalo dlouho a stala jsem se taky závislou. (...) Uvědomila jsem si také, jak jsem závislá a znechucená, že jsem se mohla stát takovým druhem. Díky Bohu, že nemáme děti!“
- Lion's Tale (In: GamerWidow, 2005)

Northrup (2008) definuje Gamer Widow ve svém výzkumu jako ženu cítící hněv a zlost vůči svému partnerovi. Ženy pociťující frustraci, strach, odmítnutí a osamělost ve prospěch hry. Hráči zanedbávají domácí povinnosti a rodinné role, aby mohli trávit více času hraním. Partnerky se tak stávají unavenějšími díky náročnějším domácím pracím, které musí vykonávat za své muže. Partneři se od sebe vzdalují, **narušena je i fyzická a emoční intimita** mezi nimi a objevuje se i **ztráta společných zájmů a aktivit**.

3.5.3 Zdraví fyzické a psychické

Dopady hraní MMO her se projevují také u individuálních jedinců. Tato podkapitola krátce shrne nejčastější důsledky hraní, které se objevují u hráčů her. Je však otázka, zda tyto důsledky mají opravdu na svědomí MMO hry, nebo se jedná o důsledky spojené s větším množstvím času stráveným u počítače. Je však možné, že vzhledem k hratelnosti MMO her a větší pozornosti MMO hrám věnované hráčem, se důsledky projevují ve větší míře, než je tomu za jiných okolností.

V oblasti zdraví se důsledky hraní projevují u hráčů převážně **zanedbáním spánku**. Jak již bylo zmíněno v předešlé podkapitole (2.5.2.1 *Chování a pocity ve vztahu*), hráči hrají převážně ve večerních a nočních hodinách, převážně proto, že v těchto časových úsecích mají více prostoru pro hraní (Novotný & Pressenová, 2013; Yee, 2006; Ogletree & Drake, 2007). K další častým dopadům také patří **narušení a úplné vynechávání stravovacích návyků** během dne. Někteří hráči také **zanedbávají hygienu**, pociťují **zhoršení zraku a častější bolesti hlavy a zad** (Novotný & Pressenová, 2013).

3.6 Závislost na hraní internetových her

V Mezinárodní klasifikaci nemocí (dále MKN-10), kterou publikuje Světová zdravotnická organizace (WHO), se závislost definuje jako „*soubor behaviorálních, kognitivních a fyziologických stavů, který se vyvíjí po opakovaném užití substance a který typicky zahrnuje silné přání užít drogu, porušené ovládání při jejím užívání, přetrvávající užívání této drogy i přes škodlivé následky, prioritizace užívání drogy před ostatními aktivitami a závazky, zvýšená tolerance pro drogu a někdy somatický odvykací stav*“ (WHO, s. 200, 2020). Škařupová (2015) mluví o závislosti jako takové tehdy, když jedinec není schopen opakovaně kontrolovat určitý typ jednání. Tento typ jednání se vyznačuje určitou mírou nutkavého chování, ve kterém pokračuje i přes to, že si tím evidentně škodí. Typickým jednáním je nadměrné užívání návykových látek.

Chování, které přináší danému jedinci okamžité uspokojení, má sklon být opakováno. Pokud se toto chování dlouhodobě a často opakuje, stává se zvykem a návykem i navzdory negativním následkům (Vacek & Vondráčková, 2014). V tomto případě dále mluvíme o behaviorální závislosti nebo také nelátkové závislosti, která se vyznačuje závislostním chováním k určitým vykonávaným aktivitám.

Online hraní zaujímá hned po gamblingu těsné místo v pozornosti veřejnosti a odporníků v behaviorálních závislostech. Přesto, že se nejedná o oficiální poruchu zařazenou do MKN-10. V roce 2013 byla zařazena do dodatků 5. revize amerického Diagnostického a statistického manuálu mentálních poruch (dále DSM-5) jako porucha hraní internetových her (též online her) (Blinka et al., 2015). I přesto, že se nejedná o oficiální závislost, budeme pro účely této práce tento název používat. Šmahel (2003) rozděluje závislost na pasivní (kam patří

sledování televize) a aktivní (kam zařazuje hraní her). DSM-5 (2015), publikována Americkou psychiatrickou společností (APA), závislost na hraní internetových her definuje jako „*Trvalé a opakované používání internetu ke hraní her, často společně s dalšími hráči, jež vede ke klinicky významnému funkčnímu narušení nebo nepohodě, vyznačující se přítomností pěti nebo více z následujících kritérií v průběhu období 12 měsíců*“ (APA, s. 838, 2015).

Kritéria pro diagnostiku budou následně shrnuta v kapitole 2.6.2 *Diagnostika míry závislosti*. Co se týče obsahu her, které do této klasifikace spadají, nesmí mít hazardní charakter. Také zde není zahrnuto používání internetu za účelem komunikace, návštěvy erotických stránek a zábavy (mimo hraní her). Závislost může být mírná, středně těžká a těžká, kdy záleží na míře narušení jiných aktivit. Jedinec se závislostí bude hraním online her trávit více hodin denně a dopady na vztahy, kariéru nebo studium budou vážnější (APA, 2015).

3.6.1 Diagnostika míry závislosti

Základním znakem závislosti na hraní online hrách je vzorec nadměrného a dlouhodobého hraní online her, které vede k rozvoji kognitivních a behaviorálních příznaků (APA, 2015). Dle Blinky et al. (2015), aby se mohlo jednat o závislost, měly by být přítomny následující kritéria. U DSM-5 (APA, 2015) nalezneme 9 kritérií, Blinka et al. (2015) je shrnuje do 6:

1. **Význačnost** – Pro hráče se hraní stává nejvýraznější činností v životě. Hráč o hraní často přemýšlí, plánuje další hraní a vzpomíná na hrané hry. Kolem hraní se točí také prožívání a chování, kdy kvůli hraní odkládá jiné činnosti nebo zanedbává základní hygienické a stravovací potřeby.
2. **Změny nálad** – Jedná se převážně o pozitivní změny vyvolané hraním.
3. **Tolerance** – Hraní postupně zabírá stále více času a pozitivní pocity z hraní se obtížněji dosahují.
4. **Syndrom odnětí** – Objevuje se negativní prožívání v případě nutnosti hraní ukončit nebo nemožnosti hrát. Objevuje se převážně nervozita, vztek, úzkost a deprese.
5. **Konflikt** – K interpersonálním konfliktům s blízkým okolím dochází při ztrátě kontroly nad hraním a nadměrným hraním. Dochází ke snížení výkonu ve škole nebo v zaměstnání.
6. **Relaps** – Hráč má tendenci se k hraní vracet, i přes vědomí vážných problémů v životě a i přes období, kdy měl hraní pod kontrolou. Situaci není schopen sám řešit.

Pro rychlý screening lze použít škálu vyvinutou Blinkou & Šmahelem (2011). Tento nástroj však není vhodný pro diagnostiku, kde je potřeba klinického rozhovoru. Jedná se o 10 otázek, které pracují se čtyřpoložkovou škálou: nikdy – výjimečně – často – velmi často. Dotazník obsahuje všech 6 komponent behaviorální závislosti (Blinka et. al., 2015).

3.6.2 Negativní důsledky závislosti na internetových hrách

Vzhledem k tomu, že důsledkům hraní byla věnována značná část pozornosti v předchozí kapitole (2.5 *Pozitivní a negativní důsledky hraní MMO her*), budou se krátce tyto dopady věnovat extrémním situacím a takovým, které ještě nezazněly.

Závislost na internetových hrách může vést ke ztrátě zaměstnání, nedokončení školy a také ke ztrátě partnerského vztahu. Nutkavé chování vytlačuje rodinné, sociální a studijní aktivity. Může dojít ke snížení výkonu a prospěchu ve škole (APA, 2015).

Několik studií se zabývalo vztahem mezi hraním her a suicidálním chováním. Například Koga & Kawashima (2019) tento vztah zjišťovali a došli k závěru, že jde o významný vztah mezi hraním online her a suicidálním chováním, který převažuje u mužů. Jeden z případů sebevraždy spojeného s hraním MMO hry se u udál v roce 2001. Daný rok 21 letý muž spáchal sebevraždu, na základě toho, že mu jiný hráč ve hře EverQuest ukradl z herní postavy virtuální měnu a nějaké předměty (Hoffman et al., 2014).

V roce 2005 bylo také zaznamenáno v médiích zpráva o smrti korejského muže, který zemřel na srdeční selhání způsobené vyčerpáním. Hráč hrál 50hodin s velmi malými přestávkami (BBC, 2005).

Výše uvedené případy jsou opravdu extrémními a určitě v nich hraje roli i duševní a zdravotní stav jedinců. Přesto by se závislost na hraní online hrách neměla podceňovat, i tak má tato závislost plno negativních důsledků.

3.6.3 Prevalence

Prevalence závislosti na online hrách není doposud známá z důvodu nejednotné diagnostiky, přesto se jeví jako nejvyšší v Asii u mladých mužů ve věku 12 - 20 let (APA, 2015).

Dle Blinky et al. (2015) je značně složité prevalenci změřit, ale nejčastěji se udává do 10% hráčské populace. I přesto, že prevalence je dosud velkou neznámou, závislost na online hrách mnohem více převažuje nad závislostí na internetu či ostatních online závislostí.

4 Použité metody

4.1 Cíle výzkumu a výzkumné otázky

Hlavním cílem výzkumu je popsat a zmapovat důsledky hraní MMO her v partnerském vztahu.

Pro tyto cíle byly zformulovány níže vypsane výzkumné otázky:

- Jakou roli zaujímá hraní MMO her v partnerském vztahu?
- Jaké dopady má hraní MMO her na partnerský vztah hráčů?
- Jaké dopady hraní MMO her se objevují u hráčů a jejich partnerů ve společném sociálním životě?

4.2 Výzkumný soubor

Základním souborem nazýváme množinu jednotek, která ve výzkumu zastává roli cílového souboru. Tento soubor lze podchytit, vymezit, identifikovat a zároveň slouží k dalšímu výběru (Reichel, 2009). Základním souborem tohoto výzkumu jsou intenzivní hráči MMO her v České Republice od 18 let a jejich partneři. Pro účely tohoto výzkumu jsou za intenzivní hráče považovány osoby, které tráví ve hře více jak 2 hodiny denně a 14 hodin týdně.

Přesná velikost základního souboru doposud není známá. Podle průzkumů v roce 2016 přibližně 56% Čechů zapne nějakou online hru alespoň jednou ročně, z toho 27% procent hraje počítačové hry každý týden (Česko v datech, 2016). V roce 2017 ČSÚ (2017) zveřejnil statistiku zaměřenou na hraní online her a stahování her přes internet. Data ukázala, že 20% obyvatel České republiky hraje nebo stahuje hry přes internet, z toho 67% mladých lidí ve věku do 24 let a 30% ve věkové kategorii 25 – 34 let. Přesto musíme brát v patrnost, že se statistika a výše zmíněné průzkumy nezaměřovaly jen na hráče MMO her, ale i na hráče jiných typů online her a stahování her z internetu. Také můžeme předpokládat, že se data proměnila od zveřejnění statistiky a průzkumu.

4.2.1 Výběrový soubor

Vzhledem k tématu tohoto výzkumu jsou cílovou populací hráči MMO her, u kterých lze předpokládat nadměrné hraní. Výzkumný soubor je částečně založen na metodě samovýběrem. Tato metoda je zaměřena na princip dobrovolné účasti a aktivního projevení zájmu zapojit se do výzkumné studie. Je osloveno více potencionálních účastníků a je na nich, zda se výzkumu zúčastní či nikoli (Miovský, 2006).

Výběrový soubor byl vybrán na základě online dotazníkového šetření mezi hráči MMO her prostřednictvím nejpoužívanějších hráčských facebookových skupin a stránek (např. World

of Warcraft, World of Warcraft CZ/SK, Tera.cz, Tera Online Cz/Sk, Counter strike Cz/Sk, League of Legends – CZ/SK, We are HORDE, World of Tanks, aj.), přímým kontaktem v MMO hrách, např. World of Tanks, World of Warcraft, Tera, League of Legends. Co se týče facebookových skupin byli členové přes příspěvek, který byl zveřejněn výzkumníkem či správcem skupiny, požádání o vyplnění krátkého dotazníku na uvedené internetové adrese. Dotazník se nacházel na úložišti Google Disku, ke kterému se respondenti dostali pomocí sdíleného odkazu. Ve hrách se jednalo o oslovení právě připojených hráčů přes společný chat serveru. Dotazníkové šetření probíhalo v období 4/2018 – 2/2019 a zúčastnilo se ho celkem 1031 hráčů MMO her.

V rámci dotazníkového šetření bylo vyřazeno 298 nerelevantních dotazníků/dotazníkových respondentů. Tyto dotazníky byly vyřazeny na základě pochybných údajů a to, kdy např. respondent odpovídal na otázky týkající se partnera, i když žádného partnera neměl, či se jednalo již na první pohled pochybné odpovědi (smyslený kontakt, urážlivé či sprosté poznámky aj.). Celkem tedy bylo získáno 733 relevantních dotazníků. Dotazníkového šetření se účastnilo 575 mužů a 158 žen ve věku 12 – 50 let. Pro oslovení na pokračování ve spolupráci v rámci výzkumu byla využita metoda záměrného výběru. Jedná o postup, kdy cíleně vyhledáváme vhodné účastníky na základě určitých vlastností a námi stanovených kritérií (Miovský, 2006). Dle Mišoviče (2019) záměrný výběr odpovídá vždy výzkumnému cíli.

Pro výzkum byly stanoveny tato kritéria:

- Věk 18 +
- Intenzivní hráč MMO her nebo alespoň jedné MMO hry, u kterého se na základě dotazníkového šetření projevil předpoklad závislosti či podezření na závislost
- Hráč MMO her je v partnerském vztahu
- Partneři či manželé žijí ve společné domácnosti
- Hráč MMO her souhlasí s rozhovorem a zanechá na sebe kontakt

Na základě výběrových kritérií byly kontaktováni vhodní kandidáti pro spolupráci ve výzkumu. Vzhledem k tomu, že větší část kontaktovaných neodpověděla, během domluvy ohledně realizace rozhovoru přestala komunikovat či odřekla schůzku z různých důvodů, došlo k přizpůsobení kritérií pro potřeby k teoretickému nasycení dat na základě analýzy již získaných dat a to v bodě, že se jedná o hráče MMO her, u kterých je předpoklad závislosti či podezření na závislost. V rámci této skutečnosti byli následně osloveni respondenti dotazníků, u kterých se závislost ani podezření na závislost v rámci dotazníkového šetření neprojevila, ale ostatní body kritérií byly naplněny. Celkem bylo osloveno 24 účastníků.

Pro tento výzkum jsou účastníci, kteří vyplnili online dotazník označováni jako hráči a to písmenem „H“ a arabskou číslicí. Účastníci rozhovoru, kteří jsou partnery hráčů, jsou zde označováni písmenem „P“ a arabskou číslicí, stejnou jako jejich partner hráč, nezávisle na tom, zda také hrají MMO hry nebo ne.

Výběrový soubor pro tento výzkum je tvořen účastníky různého vzdělání ve věku 22 – 28 let, jenž jsou intenzivními hráči MMO her, hrající MMO hry alespoň 2 hodiny denně či 14 hodin týdně, a jejich partnery žijící ve společné domácnosti. Účastníci byly z následujících krajů České Republiky: Praha, Olomoucký kraj, Pardubický kraj, Plzeňský kraj.

Pro účely tohoto výzkumu se jednalo o 5 hráčů MMO her a 4 partnery. Jedna partnerka hráče se odmítla výzkumu účastnit, ale i přesto byl rozhovor s hráčem realizován za účelem co největšího nasycení dat. Průměrný věk respondentů byl 24, 5 let. Průměrný počáteční věk hraní byl u hráčů 8,5 let. Nejčastějším typem MMO her, který se vyskytoval u účastníků rozhovorů, byl MMORPG (tab. č. 2). Jako konkrétní hry se objevovaly: World of Warcraft, Dota 2, Guild Wars 2, Pladins, Counter-Strike a další. Při analýze dotazníku bylo zjištěno, že u dvou účastníků rozhovoru, zaznačení oranžově, byl zjištěn předpoklad stupně podezření na závislost. Účastníkovi P03 byl dotazník závislosti poskytnut během rozhovoru.

Tab. č. 2 Účastníci výzkumu - základní informace

Účastník (kód)	Pohlaví	Věk	Zkušenost s hraním MMO her	Častost hraní h/den	Typ her
H01	Muž	24	Ano	2	MMORPG, MOBA aj.
P01	Žena	25	Ano	X	MMORPG
H02	Muž	26	Ano	4	MMORPG
P02	Žena	22	Ne	X	X
H03	Žena	23	Ano	5	MMORPG
P03	Muž	24	Ano	4	MMORPG
H04	Muž	25	Ano	2	MMORPG, MMOFPS
P04	Žena	24	Ano	X	MMORPG
H05	Muž	28	Ano	2h	MOBA, MMORPG

Pozn.: symbol „X“ značí, že nebyl dosažen stanovený limit 2h/d. V případě partnerek se jednalo o hraní v minulosti či občasné, rekreační, hraní.

Vzhledem ke zvolení kvalitativního výzkumu je důležité si uvědomit, že vybraný soubor neslouží k reprezentaci účastníků, ale naopak tématu. Výběrový soubor vytváříme teoreticky a záměrně kvůli zjišťovaným problémům (Mišovič, 2019).

4.3 Metoda tvorby dat

První fází byl sběr a tvorba dat, který probíhal pomocí online dotazníku (příloha č. 1), jenž zároveň obsahoval škálu zpracovanou Blinkou a Šmahelem (2011) vycházející z 6 komponent behaviorální závislosti dle Griffithse (2005). Tato škála může sloužit jako rychlý screening, ale není vhodná jako diagnostický nástroj. Dotazník obsahuje 5 komponent, ke kterým je přiřazeno celkem 10 otázek, na které respondenti odpovídají pomocí čtyřstupňové škály: nikdy – zřídka – často – velmi často. Pro to, aby respondent byl shledán jako rizikový/

„závislý“, bylo potřeba, aby na všechna kritéria dotazníku (ne nutně u všech otázek) odpověděl „často“ nebo „velmi často“. Alternativně lze počet otázek redukovat, avšak musí být stále přítomen konflikt (Blinka et al., 2015). V rámci tohoto výzkumu byl brán zřetel převážně na odpovědi, které se týkaly hádky s blízkými osobami. Dotazník obsahoval také okruh sociodemografických otázek na zmapování pohlaví, věku, partnerství (zda jsou ve vztahu či ne), v jakém kraji se nachází atp.

Následně probíhal polostrukturovaný rozhovor jako hlavní metoda sběru dat, který obsahoval předem připravené otázky směřující k tématu této práce (příloha č. 2). Tento typ rozhovoru se považuje za nejrozšířenější, dokáže řešit mnoho nevýhod nestrukturovaného a strukturovaného rozhovoru (Miovský, 2006). Dle Mišoviče (2019) je polostrukturovaný rozhovor oblíbený kvůli své flexibilitě, dostupnosti a pochopitelnosti. Zároveň autor uvádí, že jeho velmi podstatnou částí je schopnost vyjevit a odhalit aspekty lidského a organizačního chování, které bývají často skryté a závažné. Hendl (2016) vnímá jako výhodu polostrukturovaného rozhovoru výzkumníkovu volbu jakým způsobem a v jakém pořadí získá informace a zároveň i volnost přizpůsobit formulaci otázek dle situace. Zároveň umožňuje výzkumníkovi co nejvýhodněji využít čas k rozhovoru a pomáhá udržet jeho zaměření. Účastníci se mohou zároveň podělit o své zkušenosti a perspektivy.

Samozřejmě i u polostrukturovaných rozhovorů mohou vyvstat problémy. Mišovič (2019) uvádí příklady problémů strukturovaného rozhovoru, mezi které patří nejistota výzkumníka, kdy znejistění může vést k ovlivnění přípravy rozhovoru. Je také důležité mít na paměti, že účastníci nemusí vždy říkat pravdu.

V rámci tohoto výzkumu probíhaly polostrukturované rozhovory s každým z partnerů zvlášť, bez přítomnosti partnera, a v místě domluvy (nejčastěji kavárna a restaurace). Rozhovory neměly časové ohraničení. Délka jednoho rozhovoru byla přibližně 1 h.

4.4 Metoda analýzy dat

Získaná kvalitativní data polostrukturovaného rozhovoru byla fixována pomocí audiozáznamu. Jedná se o zvukový záznam, který je pro výzkumníka velkou podporou a pomocí, kdy není potřeba si zaznamenávat obsahové poznámky, ale pouze poznámky pro své potřeby, případně pozorování, které se v rámci audiozáznamu z technických důvodů neobjeví. Záznam je autentický a má i kontrolní funkci, kdy je možné kvalitu se záznamem lépe rekonstruovat a dodatečně slovně popsat (Miovský, 2006).

Před začátkem samotné analýzy dat byla úvodním krokem transkripce, tedy převedení audiozáznamu do textové podoby. Postup transkripce se odvíjí od výzkumného tématu a cílů výzkumu (Leix, 2003). Pro tento výzkum byla využita doslovná transkripce, jenž je časově náročnou procedurou, ale také podmínkou pro podrobné vyhodnocení. Následně je však možné např. podtrhávat důležitá místa či komentovat na kraji stránky (Hendl, 2016). Data byla písemně

zaznamenávána do elektronických dokumentů Microsoft Word. Následně proběhla redukce prvního řádu, jejímž cílem je dle Miovského (2006) učinit přepis plynulejší a snazší pro analytickou práci a to tím, že se vynechávají části vět, které nám nesdělují identifikovatelnou jasně vyjádřenou informaci.

Metodou tohoto výzkumu je zakotvená teorie, která je odvozena z procesu zkoumaných jevů, jenž prezentuje. Je tvořena a dočasně ověřena prostřednictvím systematického shromažďování údajů. Během výzkumu začíná zkoumanou oblastí a nechává se vynořit to, co je významné bez předchozího předpokladu či označování. Jedním z klíčových pojmů je tzv. teoretická citlivost, kdy jde o schopnost výzkumníka dávat údajům význam a oddělovat související a nesouvisející (Mioviský, 2006). Tato metoda je vhodná pro zkoumání individuálního jednání a vztahů mezi lidmi (Charmaz, 2006).

Analýza kvalitativní dat následně byla zpracována pomocí kódování, čímž se rozumí rozkrytí dat směrem k interpretaci a konceptualizaci. V každém případě začíná analýza dat otevřeným kódováním, jenž lokalizuje témata v textu a přiřazuje jim označení. Na konci analýzy je většinou prováděno selektivní kódování, kdy se výzkumník snaží hledat hlavní témata a kategorie, jenž budou ústředním bodem vznikající teorie (Hendl, 2016). Kódy vyznačené v rámci analýzy byly následně zařazeny do významných kategorií. Poté se porovnávaly a vyhledávaly podobnosti a vzájemné shody.

4.5 Etické aspekty

Respondenti dotazníkového šetření byli informováni o účelu získávání dat prostřednictvím krátkého sdělení na začátku dotazníku (příloha č. 1). Zároveň byli informováni o zachování anonymity, o výzkumném cíli a průběhu. Souhlas se zpracováním údajů pro zmíněné účely a zapojením se do výzkumu vyjadřovali odesláním dotazníku.

V rámci rozhovorů byli účastníci opět seznámeni s cílem a účelem výzkumu. Taktéž byli informováni o zachování jejich anonymity a mlčenlivosti výzkumníka. Byly jim sděleny jejich práva odmítnutí vyjádřit se k otázkách, které by pro ně byly nepříjemné nebo intimní, či možnosti z výzkumu kdykoli odstoupit. Souhlas s účastí ve výzkumu a pořizování audiozáznamu byl ústně nahrán na začátku rozhovoru. Účastníci byli ujistěni, že veškeré jimi poskytnuté informace nebudou dále interpretovány jejich partnerům a v případě uvedení jmen či názvů měst, budou tyto jména změněna či zakódována.

5 Výsledky

Výsledky výzkumů jsou rozděleny do tří kategorií, z toho každá patří k jedné z výzkumných otázek. Pod kategorie jsou seřazeny v návaznosti na sebe, zpravidla od určitého prožívání a vnímání po případné fyzické projevy a závažnosti. V případě označení „hraní“, „her“ a „online hry“ jsou tyto pojmy v rámci výsledků vždy vztahovány k MMO hrám. V rámci výzkumů je velmi podstatné zdůraznit, že se zde objevovalo mnoho proměnných, jako je délka vztahu, délka spolubydlení partnerů a zda žijí sami nebo ještě s někým jiným apod. Výsledky, vzhledem k malému výzkumnému vzorku, nelze zobecnit na celou populaci.

5.1 Postavení MMO her

Tato kategorie se věnuje tomu, jakou roli má hraní MMO her v partnerském vztahu. Jedná se o subjektivní vnímání partnerů a hráčů, jak na hraní těchto her pohlíží. V první řadě se hraní objevuje v pozici **společného zájmu**. I přesto, že tento jev není jednoznačný, je to něco, co hráče a partnera do určité míry spojuje a umožňuje jim trávit společný čas. Jedná se o činnost, kterou oba realizují společně a která je alespoň částečně uspokojuje. Hraní tuto roli přebírá převážně na začátku partnerského vztahu, někdy tomu tak je i později.

„K tomu jsem ji přivedl hlavně já, na WoW jsem ji přemlouval asi dva roky, aby to vůbec zkusila. Potom co to zkusila, tak ji to chytlo, hráli jsme hrozně dlouhou dobu denně. V podstatě jediný společný zájem máme to hraní, jinak toho společného moc nemáme“ (P03).

Díky možnosti trávit společný čas ve hře, se hraní online her stalo jakýmsi **nástrojem pro udržování vztahu**, prostřednictvím společných zážitků ze hry a komunikací. Hlavně v případě, kdy partneři a hráči spolu nežijí nebo jsou na nějakou dobu odloučení.

„... jsme měli vztah na dálku, takže jediný co nám zbývalo, bylo společně si něco zahrát, strávit například ten čas ve virtuální realitě, což byl případ toho WoWka. To jsem ji svým způsobem dotlačil k tomu.“ (H05).

U dlouhodobějších vztahů dochází u partnerů k určitému prozření. Začínají vnímat intenzitu hráčového hraní. Hraní začíná mít přednost před partnerem a jinými činnostmi. Pro hráče se hraní stává prioritou, která je partnerem vnímaná jako **překážka**, která je rozděluje fyzicky a citově vzdaluje. Partner se cítí na druhé koleji, cítí se nahrazován a pochybuje o vztahu s hráčem.

„Drží nás to od sebe, možná, že je to mezi náma. Viš, že jako už není on a já, ale on, počítač a já. Prostě jako je to něco, co nás drží od sebe a rozděluje. Já si myslím, že je to pro něj prioritou, i přes to, že on to nepřizná nikdy.“ (P01).

5.2 Prožívání ve vztahu

Tato kategorie se věnuje výsledkům výzkumu týkajících se čistě partnerského vztahu hráčů a jejich partnerů. Pojednává o tom, jak vnímají a prožívají vztah v souvislosti s hraním MMO her, jak v pozitivním i v negativním směru. Pro nastínění vztahů slouží níže popsaná tabulka (tab. č. 3), kde jsou základní informace o párech. Partnerstvím, oproti manželství, je zde vyznačován vztah dvou lidí, milenců, jenž nebyl oficiálně sezdán.

Tab. č. 3 Základní údaje o párech

	Délka celého vztahu	Délka spolubydlení	Typ vztahu	Partnerův postoj k hraní
H01 + P01	4 roky	2 roky	Partnerský	Negativní
H02 + P02	¾ roku	3 měsíce	Partnerský	Pozitivní
H03 + P03	8 let	4 roky	Manželství	Neutrální
H04 + P04	6 let	3 roky	Partnerství	Neutrální
H05	7 let	1 rok	Partnerství	Negativní

5.2.1 Vzájemný kontakt

Pod pojmem kontakt si lidé mohou představit vše od kontaktu lidského až po elektrický kontakt. Z jistého hlediska mají „všechny kontakty“ něco společného a to dotknutí či spojení mezi bodem A a bodem B. V partnerském vztahu je kontakt mezi partnery důležitý. Jedná se o navázání spojení mezi protějšky. Může se jednat o mluvený kontakt, kdy partneři navazují mezi sebou rozhovory, ale také o fyzický kontakt, jako jsou dotyky, pohlazení a intimní styk.

Partnerské vztahy z velké části utváří komunikace mezi partnery. Celkově je komunikace důležitá k udržování i navazování vztahů. Díky hraní her mohou partneři a hráči spolu komunikovat, a trávit čas v případě, když jeden je z nějakého důvodu fyzicky vzdálen, např. u rodičů, na koleji. V této souvislosti hraní her přispívá k **upevnění** vztahu.

„... mě u toho držel, tím že jsme přes to komunikovali. Tam jsme spolu jako udržovali hodně ten vztah“ (P01).

Jak je známo, většina lidí má tendenci řešit problém nebo jiné záležitosti přes displej počítače či telefonu, než tzv. face to face. Technologie poskytují člověku určitý pocit bezpečí a posouvá se tak hranice sdílnosti a upřímnosti. V případě hráčů dochází při hraní k větší otevřenosti mezi partnery, kdy přes chat ve hře či jiný komunikační kanál, byli v rámci hry více sdílní. Hraní online her tak vytváří a podporuje u partnerů prostor pro **otevřenou komunikaci**.

„Jsme si jako kdyby přes ty sluchátka, přes ten mikrofon, řekli věci, které bychom si normálně neřekli, a během té hry, jsme kolikrát něco řešili. A já to mám v podstatě doted“ (H03).

Hraní her má však i negativní dopad na komunikaci a to z hlediska intenzity. Páry spolu **méně mluví** a hráči své partnery **méně poslouchají**. To se však ukazuje nejen při hraní hry, ale i v situacích, kdy hráč zrovna nehraje. Vzhledem k tomu, že hráči udržují ve hře komunikaci s jinými hráči, nemají už takovou potřebu komunikovat ve vztahu.

„....celkově spolu míň mluvíme a míň ji poslouchám“ (H01).

„... já bych si povídala jako ráda. Já mu řeknu, co mě trápí, protože já to musím říct. Musím říct, co jsem během dne dělala, jinak mám pocit, že mě to zabije. A to nemám. Tohle, protože on sedí u toho počítače a hraje.“ (P01).

V ojedinělých případech dochází i k tzv. tiché domácnosti z důsledku hraní partnera. Partner na základě podnětu hraní přestává komunikovat a jakkoli reagovat na hráče. V těchto případech se jedná o úmyslnou nevšímavost jako jeden ze způsobů komunikace, kdy tím partner dává najevo, že je něco špatně a ten druhý by to měl napravit. Hráč **ignorování** akceptuje a oplácí. Nevzniká u něj potřeba „to napravit“. Převážně pak u partnerů dochází k vnitřnímu napětí (viz 5.2.5. *Negativní postoje vůči druhému*) z nenaplnění očekávání, že se hráč podvolí.

„...kolikrát se se mnou za těch 7 let kvůli tomu nebavila, a tak si prostě sedla k seriálu a já hrál dál“ (H05).

Ve chvíli, kdy nastávají problémy s komunikací, dochází také k opomenutí či odmítnutí intimního souznění. Fyzický kontakt je pro většinu jedním ze základních prvků spokojeného vztahu. Intimita není u partnerů něco neočekávaného, spíše naopak. U hráčů a jejich partnerů, v případě intenzivního hraní, dochází k **sexuální frustraci** alespoň u jednoho z nich. To následně negativně ovlivňuje jejich vztah, jestliže jeden z partnerů strádá ve fyzickém kontaktu. Příčiny mohou být různé. Jeden z důvodů je intenzivní hraní, které následně u hráče snižuje sexuální libido a on tak nemá potřebu se partnerovi sexuálně věnovat.

„Určitě, když jsme bydleli u mamky, tam hodně hrál, to byla jako doba, kdy jsme spolu sexuálně jako nežili“ (P04).

5.2.2 Psychické stavy a potřeby ve vztahu

Psychickými stavy a potřebami se zde ilustrují převážně pocity pozornosti (věnování se partnerovi, projevování lásky), všímavosti (psychická rovina), sounáležitosti a z toho vyplývající prožívání partnerů. V případě, že vztah tyto jevy nemá dostatečně naplněné, dochází ke snížení kvality partnerského života. Jedinci se cítí ve vztahu zanedbaní a odmítnutí.

Partnerský vztah, který provádí vzájemná pozornost, je naplněn pozitivními jevy jako je láska, respekt, pocit jistoty a pocit bezpečí. Pocit pozornosti obvykle vyvolává pocit vlastní sebehodnoty, zajímavosti a být přijímán. U partnerů a hráčů se objevuje různá míra pozornosti k sobě navzájem i vzhledem k délce vztahu. Hráči při ponoření se do hry, přesměrovávají svou pozornost z partnera na hru. V té chvíli se snižuje potřeba věnovat se tomu druhému a projevuje se **nezájem o partnera**, ať už ve vědomé či nevědomé rovině.

„Kdybysme ani jeden nehrál, určitě bysme byli častejc spolu... Ted'ka se třeba stává, že když sedíme doma, ona hraje na notebooku, já na počítači, že se celý den nevidíme“ (P03).

Jakmile partner cítí potřebu pozornosti, které se mu nedostává, začíná si pozornost vynucovat nejrůznějšími způsoby. Snaží se zaujmout hráče, aby svou pozornost přesměroval zpátky na něj. Většinou si začínají vynucovat pozornost, protože v nich dochází ke **stavu chybějící pozornosti**.

„Začnu po něm házet třeba malým polštářkem, aby si mě všimnul. No, jakože když už mi přijde, že hraje dost dlouho, tak si začnu vynucovat tu pozornost.“ (P02).

Pokud ani poté nedochází k naplnění potřeby pozornosti u partnera, který nehraje, objevuje se pocit **frustrace**, který se často projevuje partnerovým naštváním a negativním postojem (viz 5.2.5 *Negativní postoje vůči druhému*).

„Byla naštvaná, že jo, že se ji nevěnuju prostě a takovýhle věci, že neděláme něco spolu“ (H04).

V další rovině se objevuje u partnerů hráčů pocit nevšímavosti, kdy nedocházelo ke zpětné vazbě hráče. Hráči byli opojeni od vnějšího světa, doslova pohlceni hrou.

„Když na něj promluví a on je do toho zažranej, tak jakoby ani neslyší“ (P02).

Nevšímavost u mnohých vyvolává **pocit odmítnutí a lhostejnosti**. Na základě těchto jevů se vytrácí láska a sounáležitost ve vztahu a narůstají negativní emoce jako je frustrace a napětí.

„Když přijdeš domů a někoho tam máš, tak si s ním chceš popovídat, že jo? A já si chci popovídat, tak on to nevypne. Nevšímá si mě.“ (P01).

5.2.3 Projevy chování

Intenzivní hráči mají své herní rituály, které se projevují i v tom, jak tráví den. Jejich partneři už znají tento navykklý vzorec chování a zároveň stejné chování od hráčů očekávají. Vzniká tak **herní stereotyp**, který může vést k partnerské krizi. Zároveň tento jev vytváří jakousi jistotu partnerů, kdy ví, že najdou partnera u hraní her. Partneři mají dojem, že už je

hráč nemůže v tomto ohledu překvapit. Tento herní stereotyp je tak navyklý, že je obtížné ho změnit, stejně tak, jak tomu je i v případě jiných stereotypů.

„Vždy jak přijdu domů, tak ho najdu, jak hraje na tom počítači“ (P04).

„Když odjel, tak jsem sedla k počítači, on přijel domů, taky sednul k počítači a spolu jsme hráli. A tak pořád dokola“ (H03).

Partneři často hráčům z důvodu hraní nastavují pravidla a normy, objevuje se i kárání za neplnění povinnosti (viz 5.2.4 *Zanedbávání potřeb a povinností*). Toto chování se u nich objevuje převážně ve chvíli, když hráč sedí u počítače a hraje. Hráči reagují jako děti a puberťáci. V tu chvíli nastává **změna rolí**. Z partnera se stává rodič, který hráče kárá a vychovává, a z hráče dítě, které je apatické nebo impulzivní. Pro partnery jsou tyto role převážně vyčerpávající, následně pohlíží na hráče jako na své dítě a nikoli jako na partnera.

„... to dopadá tak, že já nakonec musím zvednout hlas. To si zase připadám, jako kdybych spadl do té role toho jejího otce. Takže to jsem si spíš připadal jak její otec, než jako její přítel“ (P03).

„To je jako s puberťákem, fakt vysloveně vidím svojí vlastní mámu, jak nám vždycky v pubertě šestnáctkrát řekla: „jdi a vyndej to nádobí z myčky“, prostě. „Jooo, prosím tě“. Víš, co a dělali jsme si svoje. Úplně přesně tohle vidím, většinu času se chová prostě jako puberťák nebo aspoň nemá snahu se chovat jako dospělej člověk.“ (P01).

V souvislosti se změnou rolí, jak bylo popsáno výše, však přichází i pozitivní stránka věci. U hráče i u jeho partnera dochází také ke vzniku prostoru, tzv. **mít čas sám pro sebe**, v souvislosti s využitím hraním her. Hraní her může být vnímáno jako „dětský koutek“, kam partner v roli rodiče odloží své dítě, aby měl čas sám pro sebe.

„Když chci mít jako klid, prostě chvílku pro sebe, tak mu řeknu, ať jde pařit, protože vím, že on se tím zabaví a já budu mít tu chvílku pro sebe“ (P04).

Zároveň se také ukázalo, že prostor mít čas sám pro sebe vytvořeným hráčovým hraním, funguje také jako jistá **forma prevence** proti vzrůstajícímu napětí a závislosti jeden na druhém. Bez tohoto jevu, by partneři a hráči trávili mnohem více času společně, ne-li všechen, a to by mohlo vést k ponorkové nemoci ve vztahu. V případě, že by nenašli jiné řešení, mohlo by to mít na vztah až fatální následky a skončit rozchodem.

„Tím, že jdeme hrát každé to svoje, nasadíme si sluchátka, tak to je jako kdybysme spolu vůbec nebyli, jakoby jsme každé byli úplně jinde, a dovolí nám to odpočinout si od sebe navzájem. Což si myslím, že kdybysme nedělali a seděli spolu věčně u televize nebo furt dělali něco spolu, tak bysme se asi zabili“ (P03).

5.2.4 Zanedbávání potřeb a povinností

Hraní MMO her je časově náročnou aktivitou, která vyžaduje plnou soustředěnost. Hry mají své kouzlo, které hráče pohltí do virtuálního světa na úkor jeho povinností. Dochází tak k neustálému odkládání těchto úkolů či jiné práce nebo-li jednoduše řečeno, **dochází k prokrastinaci**. Hráči danou povinnost často odkládají nebo ji vůbec neudělají. Nejčastěji se jedná o domácí práce v bytě či na zahradě. Na základě této prokrastinace dochází ke konfliktům mezi partnery (viz 5.2.5 *Negativní postoje vůči druhému*).

„Přijdu domů a je všude bordel, není doma uvařeno, nic...by se měla naučit napřed udělat práci a potom se věnovat hrám. Bohužel to dělá obráceně, že napřed si sedne k notebooku s tím, že tam bude chvíli a pak půjde něco dělat. Já už ale ze své zkušenosti vím, že to tak nefunguje, že si k tomu sedne a nepůjde dělat nic“ (P03).

„... pro mě je to problém se od toho zvednout a jít něco dělat“ (H05).

Nejen prokrastinace se objevuje u hráčů, ale také **zanedbání biologických potřeb** jako např.: zanedbání spánku, jídla, potřeby WC, péče o sebe. I přesto, že se jedná spíše o osobní důsledky, ovlivňuje toto zanedbání i vztah s partnerem a dochází tak k narušení vztahové pohody. Hráčovo hraní se odehrává i v nočních hodinách a v případě, že hraje tam, kde partner usíná, narušuje partnerovu potřebu spánku. To pak vede k rozladění partnera.

„Sedla jsem k tomu třeba v pátek a neměla jsem na víkend nic v plánu, tak jsem třeba do 4 do rána do soboty hrála. Ono kolikrát se do toho někdy tak zažeru, že se podívám na hodiny a jsou dvě ráno a řeknu si jako “cože, vždyť bylo devět!”“ (H03).

„Když už to je prostě dva, tři dny za sebou, tak člověku se blbě spí, že jo. Tak to na něj vylitnu a to je problém, protože prostě on je otrávenej, že to musí vypnout, já jsem otrávená, protože nemůžu spát a ráno jdu do práce“ (P01).

V souvislosti s výše uvedeným důsledkem se úzce pojí i fakt, že partneři a hráči se musí tomu druhému přizpůsobovat. Převážně hráči vnímají značné **omezování se** či **nucené přizpůsobení** v hraní kvůli partnerovi. V případě, že hráč, případně jeho protějšek, nesouhlasí a nedokáže omezení přijmout, vzrůstá v něm pocit nespokojenosti ve vztahu.

„Kdybych neměl počítač v ložnici, prostě bych se nemusel tolik omezovat a nemusel bych mluvit potichu. Chtěl bych takový koutek, kde bych mohl mít stůl, klávesnici, myš, monitory a v klidu si tam zahrát, a kde mě nikdo nebude otravovat“ (H01).

5.2.5 Negativní postoje vůči druhému

Ke konfliktům dochází nejčastěji v případě střetu dvou či více protichůdných snah, sil a tendencí. U partnerů a hráčů intrapersonálním konfliktům nejčastěji předchází **pocit**

naštvaní z různých příčin jako např. ve spojitosti s hraním na úkor jiných aktivit a povinností. Jedním z nejčastějších důvodů, který vedl k naštvaní partnera, byla neposkytnutá pomoc ve chvíli, kdy byla potřeba.

„Já chápu, že to je onlinovka, a že když přestane hrát, tak s těma klukama umřou. Ale co je mi do toho? Je to prostě jenom pořád pitomá hra. Tak umřou! Stotisíckrát potom neumřou. Ale já zrovna něco potřebuju. Když jsem třeba v kuchyni a držím něco třeba horkýho, a potřebuju, aby on přišel a pomoh mi. A to potřebuju hned, že jo?! Ne až to on milostivě vypne.“ (P01).

Jakmile dochází k pocitu naštvaní, roste určitá míra **napětí** mezi partnery a hráči, která dále vyúsťuje ve **výčitky**. Hráčům je ve vztahu vyčítána častost hraní. K výčítkám dochází během hry nebo už při zapínání počítače.

„Pořád mi říká, že hraju furt“ (H01).

„... v té chvíli, když zapínám počítač, tak začíná mít připomínky“ (H05).

Z výčitek se lehce partneri dostávají na další úroveň konfrontace a tím jsou **hádky**. Příčiny hádek nebyly jednotné, ale objevovaly se vždy ve spojitosti s hraním her. O pět se nejčastěji jednalo o častost hraní nebo o neplnění domácích povinností (viz 5.2.4 *Zanedbání potřeb a povinností*).

„... se na ni utrhnu, že by se taky mohla občas zvednout od toho notebooku a mohla něco udělat, když jsem byl doted' v práci, tak třeba ten oběd by celkem bodl. No, ona automaticky jde proti mě s tím, že já prosedím u toho hraní mnohem víc hodin a že dělám já to to a to“ (P03).

Méně častým jevem, který se zde objevil, byla **verbální agresivita** ze strany hráčů vůči partnerům. Jednalo se o verbální agresivitu způsobenou vyrušením od hry. Vyrušení hráči, kteří byli soustředění a plni herního napětí, zaujali útočný postoj proti svému protějšku.

*„Pošle mě do pr****“(P01).*

„Pokud se tam tři hodiny snažím dopracovat k nějakému závěru, a u toho závěru se musím opravdu soustředit a manželka za mnou přijde a drbne do mě, že něco potřebuje a já to zrovna zkazím, tak opravdu to mě dokáže vytočit, dokážu u toho byt hodně agresivní“ (P03).

Ne však vždy má hraní her negativní jevy v rámci konfliktů. Hráči prostřednictvím hraní snižují určitý tlak z práce, ze vztahu nebo vlivů vnějšího světa. Hráči zaujímají copingové strategie, kterými snižují napětí a které jim napomáhá do určité míry nepřenášet negativní emoce z práce do vztahu s partnery a případně snižuje riziko fatálních následků vypjatých

situací. Začínají tím, že **unikají** do virtuálního světa, které jim pomáhá **odreagovat** se a zklidnit.

„ ... vypustím všechny starosti z práce, veškerý starosti doma a najednou mám starosti jen té postavičky, za kterou hraju. Ty jsou vždycky řešitelný“ (P03).

„ ... jsem se chtěl odprostit od reality, jakože jsem nemyslel na to, co se děje“ (H02).

„ ... si pustím nějakou hru a prostě vypnout, neřešit jako vůbec nic“ (H04).

U partnerů se naopak jako copingová strategie projevuje **rezignovanost** vůči hraní hráčů. Partneri se vzdávají svého viditelného postoje vůči hraní. Díky tomu nemají takovou tendenci jít to konfrontace s hráčem. Na druhou stranu se partner cítí nekomfortně, není spokojen s výsledkem této strategie.

„My jsme se naučili žít i s tím, že on hraje nebo respektive já jsem se to naučila. Co jsem měla dělat“ (P01).

5.3 Společný sociální kontext

Tato kategorie popisuje vliv hraní na společný sociální život partnerů. Touto oblastí se zabývá jen okrajově. I přes menší míru pozornosti se v tomto kontextu objevilo pár důsledků hraní MMO her.

5.3.1 Potřeba kultury

Potřeba kultury popisuje, jak partneri a hráči žijí a co dělají v rámci kultury. U hráčů a jejich partnerů dochází k naplnění této potřeby navštěvováním kin, divadel a společenským událostí jako jdou festivaly a plesy. I přesto, že návštěva kulturních míst není moc intenzivní, spíše příležitostná, většina párů alespoň 1x za měsíc vyrazí na nějakou kulturní událost. Vliv hraní online her se v této oblasti **neprojevilo** u žádného z párů. Partneri ani hráči si nejsou vědomi, že by hraní nějakým způsobem ovlivňovalo náplň nebo intenzitu společenských akcí. S intenzitou a s náplní této oblasti jsou spokojeni.

„Do kina jo občas. Do divadla se chystáme, ještě jsme nenašli nic, co by se nám líbilo. Chodili jsme na stand-apy docela často“ (P02).

5.3.2 Partnerská socializace

Jako většina jiných párů mají i partneri a hráči společné přátele, se kterými se znali již před tím, než spolu začali navazovat vztah, které poznali přes toho druhého nebo se kterými se seznámili až během jejich vztahu. Intenzita přátelství s jinými je různá, v jednom páru může

být stejná, u jiných zase odlišná, kdy přátelství s dotyčnými lidmi udržuje více hráč nebo partner. Přátelé a páry **spojují** různé věci, mezi nimi je také hraní her a komunikace přes ně.

„Myslím si, že docela valnou většinu kamarádu máme jako společnejch“ (H04).

„Kámoši ve škole zjistili, že to hraju a tak nějak to hráli taky. Pak se seznámili i s P03 právě, a ten jeden z mých dobrých kamarádů, co hraje, šel P03 za svědka.“ (H03).

I přesto, že páry udržují určitou míru socializace se ukazuje, že hraní her tuto oblast ovlivňuje i negativně. V některých případech **dochází k narušování soukromí**. Hráč při hraní her komunikuje s ostatními hráči. Mezi nimi jsou i jeho přátelé ze skutečného světa. Tato komunikace se odehrává v převážném časovém úseku hraní. Partner pak nemá možnost komunikovat s hráčem o samotě. Má pocit, že v místnosti jsou další lidé, i když ne fyzicky.

„Přijdu z práce a první co je, tak se zeptám, jestli s někým volá, on řekne, že jo, a já pozdravím jeho a ostatní a teď se mi čtyřikrát z toho repráku ozve: „čau, P01, čau, P01, čau, P01“, což je prostě takový... když je to každé den, není to úplně sympatický. U těch onlinovek, prostě zaprví vím, že nejsme doma sami, což většinou nejsme, takže jsem mu nemohla říct vůbec nic, protože tam byli i jiný...“ (P01).

Vzhledem k tomu, že hráč komunikuje s přáteli převážně přes hru, nemá poté takovou potřebu se socializovat i ve skutečném světě. Většina hráčů si jsou vědomi toho, že by se měli setkávat s přáteli častěji a věnovat jim více času, než jim věnují. Někteří dostali i zpětnou vazbu od daných přátel. Přesto před **zanedbáním skutečných přátel** preferují hraní. Svou přednost omlouvají nedostatkem času.

„Kamarádi mu to říkali, že jako celkově zlenivěl. On zpohodlněl hodně, nikam ho nedostanu“ (P01).

„Asi bych měl jako chodit s těma kamarádama i v tom týdnu jako víc. Je pravda, že tím, jak přijdu domů a hraju do večera, tak ono jakoby není čas, abych potom s těma kamarádama někam šel“ (H04).

5.4 Souhrn výsledků

Výzkum ukázal, že hraní MMO her má vliv na partnerský vztah jak v **pozitivním**, tak v **negativním** směru. Výsledky jsou pro přehlednost rozděleny a přiřazeny k výzkumným otázkám. Jako první je popsána role hraní MMO her v partnerském vztahu. Dále jsou vyobrazeny důsledky hraní týkající se čistě partnerského soužití a následně dopady na společný sociální život partnerů. Vzhledem k tomu, že role hraní MMO her a dopady na společný sociální život partnerů, nejsou hlavní náplní tohoto výzkumu, je jim věnována pouze okrajová pozornost.

Výzkumná otázka: Jakou roli zaujímá hraní MMO her v partnerském vztahu

Dle výsledků se ukázalo, že ve většině partnerských vztahů hraní MMO her představuje určitý druh **společného zájmu**. I přesto, že definice společného zájmu není jednoznačná, je v tomto kontextu uchopen jako něco dlouhodobějšího, co oba (hráče a partnery) do určité míry uspokojuje, spojuje a co realizují společně. Jak se ukázalo, páry spolu trávili čas ve hře převážně v začátcích vztahu. Hraní online her se stalo určitým **nástrojem** pro udržování vztahu díky umožněné komunikaci a společných zážitků ze hry.

V dlouhodobějších vztazích a v případě, kdy partner hráče hraje méně nebo vůbec, se hraní her stává pro hráče prioritou. Ta je partnerem vnímána jako **překážka** vztahu, která narušuje vztah a partnery rozděluje po citové stránce. Partneri cítí být nahrazovaní a pochybují o vztahu.

Výzkumná otázka: Jaké dopady má hraní MMO her na partnerský vztah hráčů?

Je zjevné, že intenzivní hraní v partnerském vztahu se projevuje **negativně**. Mezi negativními dopady si lze povšimnout vlivu v oblasti komunikace. Hráči s partnery **méně komunikují a méně jim naslouchají**. Nejedná se však o oblast komunikace pouze při hře, ale také i mimo hru. Příčinou také bývá i to, že v online hrách dochází k sociální interakci. Hráči pak nemají takovou velkou potřebu komunikovat s partnerem. U partnera se může vyskytnout pocit ukřivděnosti a v ojedinělých případech dochází k **ignorování** hráče jako způsobu komunikace, kdy partner dává najevo nespokojenost s hráčovým jednáním. Ignorace nemusí být přímým důsledkem hraní, ale dochází k němu z partnerovy strany ve chvíli v hráčovi nevšímavosti či jen částečné všímavosti při hře. Méně častým jevem se ukazuje **sexuální frustrace** alespoň u jednoho člena páru, kdy jednomu z nich, nejčastěji partnerovi, chybí fyzický kontakt s tím druhým.

Vzhledem intenzivnímu hraní nemají hráči potřebu být v kontaktu se svým partnerem. Dochází tak k **nezájmu** o partnera. Jakmile však k tomu dojde, u partnera se objeví **stav chybějící pozornosti** a začnou si různými způsoby pozornost u hráče vynucovat. Pokud však pozornost nepřichází, partneri začínají být **frustrováni** a reagují na hráče negativním postojem. U partnerů se nedostatečná pozornost a všímavost projevuje také negativními pocity a to **pocitem odmítnutí a lhostejnosti** vůči jejich osobě.

U hráčů a jejich partnerů dochází často ke **změně v rolích**, převážně v době hraní. Partneri se přizpůsobují rolím rodičům a hráči zase rolím dětí. Partneri hráčům nastavují pravidla a normy, dochází také ke kárání hráče za neplnění si povinností. **Prokrastinace** kvůli hraní se u hráčů projevuje ve zvýšené míře, kdy své povinnosti a úkoly odkládají na později nebo je neudělají vůbec. Nejen prokrastinace se objevuje u hráčů z důsledku hraní, ale také **zanedbávání biologických potřeb** jako je potřeba spánku, kdy tato potřeba je zanedbávána i u

partnera v souvislosti s hráčovým hraním v nočních hodinách. U partnerů a hráčů se také objevuje negativní pocit **omezování se či nucené přizpůsobení** ke vztahu hraní online her.

Jako největšími negativními důsledky hraní online her se zobrazují **negativní postoje vůči druhému**. Objevuje se zde pocit naštvaní, napětí, výčitky, hádky a také prvky verbální agresivity. Tyto důsledky negativně ovlivňují kvalitu vztahu a spokojenost partnerů a hráčů. Partneři často **rezignují** vůči hraní partnera, avšak tato copingová strategie není pro ně uspokojivá.

I přes značnou míru negativních důsledků, přináší hraní MMO her také pozitivní dopady na partnerský vztah. Mezi ně patří i to, že hraní MMO her **upevňuje** partnerský vztah, hlavně v období, kdy partneři spolu nemohli být fyzicky. Zároveň prostřednictvím hry **otevívá hraní prostor pro otevřenou komunikaci**, kdy partneři a hráči sdílejí ve hře věci, které by si v tváři v tvář neřekli.

To co partneři a hráči vnímají velmi pozitivně je, že hraní her umožňuje vytvořit prostor pro jednotlivce, aby čas strávil podle sebe. Mít **čas sám pro sebe** se jeví jako přínosný, převážně u partnerů, kteří tento dopad velmi oceňují. Hraní online her v tomto kontextu funguje jako „dětský koutek“, kdy partner pošle hráče hrát, aby měl klid a čas sám pro sebe. Hraní her má tak jistou **preventivní formu** proti vzrůstajícímu napětí a závislosti jednoho na druhém ve vztahu. V případě, že přesto z nějakého důvodu dojde ke konfliktu mezi partnery, hraní her se stává **únikem od problémů s následným odreagováním a zklidněním**.

Výzkumná otázka: Jaké dopady hraní MMO her se objevují u hráčů a jejich partnerů ve společném sociálním životě?

Dopady hraní na společný sociální život se pozitivně projevíly v oblasti přátelských vztahů, kdy páry mají společné přátele, se kterými dochází k socializaci i přes hry. Hraní je do určité míry **spojuje**.

Avšak i v této oblasti se projevují negativní důsledky a to, že v některých případech dochází k **narušování soukromí** hráčů a partnerů. Součástí hraní je u hráčů i intenzivní komunikace s ostatními hráči, mezi kterými jsou i reální přátelé. V důsledku této skutečnosti partner hráče nemůže komunikovat s hráčem o samotě a sdílet pro něj citlivá témata.

Méně často se projevuje dopad hraní online her na intenzitu setkávání se s přáteli. Z hráčovy strany dochází tak k **zanedbávání přátel**. I přes trvání partnera vyrazit si s přáteli, hráč dává přednost hraní.

V rámci navštěvování kulturních míst a společenských akcí **se neprojevíly** žádné dopady hraní MMO her. Hráči a partneři dodržují určitou míru intenzity v této oblasti, kdy nejčastěji navštěvují kina průměrně 1x měsíčně.

6 Diskuze a závěr

Hlavním cílem této diplomové práce bylo popsat a zmapovat důsledky hraní MMO her v partnerském vztahu. Tato práce se také okrajově věnovala důsledkům hraní těchto her na společný sociální život partnerů a také tomu, jakou roli má hraní MMO her v partnerském vztahu. K naplnění těchto cílů byl využit kvalitativní výzkum za pomoci polostrukturovaných rozhovorů. Analýza dat se držela v 1. rovině kódování a případné propojování a budování samotné zakotvené teorie bylo pouze nastíněno. Rozhovory byly realizovány s 1 hráčem a se 4 páry, kde alespoň jeden z partnerů intenzivně hraje MMO hry. Celkem bylo realizovaných 9 rozhovorů. V tomto výzkumu bylo mnoho proměnných, jako je např. délka vztahu a délka společného bydlení. Vzhledem k tomu, že získané výsledky nemusejí mít vypovídající hodnotu vzhledem k malému výzkumnému vzorku, nelze je tedy zobecnit na celou hráčskou populaci. Zároveň účastníci byly hráči převážně MMORPG her a nebyl tak pojat celý soubor MMO her. Je tedy pravděpodobné, že v případě většího a obsáhlejšího výzkumného vzorku by výsledky mohly být jiné a mít jinou vypovídající hodnotu. Další limit této práce mohou být zkreslené informace, z různých důvodů jako např. studu a obav, získané z výpovědí účastníků. Zároveň je důležité si uvědomit, že použitý nástroj od Blinky a Šmahel (2011), není oficiálním nástrojem pro diagnostiku závislosti, ale slouží pro rychlý screening. Zároveň diagnostika závislosti hraní internetových her není doposud jasně formulována a jednotně stanovena. Proto je nutné vzít v úvahu, že mohlo dojít k nesprávnému určení míry případné závislosti. Ve výzkumném vzorku závislost na online hraní se u účastníků nepodařilo prokázat, ale vyskytují se zde hráči s rizikovým chováním v této oblasti. Jako další limit práce je vnímáno omezené množství výzkumu v této oblasti. Vzhledem k této skutečnosti je zapotřebí dalších studií zabývajících se tématem hraní a partnerských či jiných blízkých vztahů.

Dle výzkumu Ahlstroma et al. (2012) negativní vliv na vztah uvádí 70 – 75% párů. Účastníci tohoto výzkumu mají různé postoje k hraní. Hraní MMO her zaujímá v jejich vztahu roli společného zájmu, nástroj udržování vztahu a v některých případech role jako překážky. Jedna z předešlých studií poukazuje na skutečnost, že v případě že hrají oba partneři, je vztahová spokojenost ovlivněna tím, jak jsou spokojeni se svou vzájemnou účastí ve hře, zejména s jednotlivcem, který hraje méně než ten druhý (Ahlstrom et al., 2012). Prioritním postavení hraní u hráčů a překážky ve vztahu se ukázalo také ve výzkumu, který se zabýval Gamer Widows, kdy partnerky vnímají hraní jako překážku, která je ve vztahu s hráčem citově i fyzicky vzdaluje (Northrup, 2008). Také se ukazuje, že v období velmi intenzivního hraní dochází k poklesu až k vytěsnění intimního styku mezi partnery. Poukazuje na to i výzkum Sansone et. al. (2017), který poukázal na to, že hráči multiplayerových online her mají sníženou sexuální touhu a u některých dochází také k sexuální absenci po dobu minimálně 4 týdnů.

V oblasti vztahu partnerů a hráčů se ukázalo několik dopadů hraní MMO her jak pozitivních, tak negativních. Cole a Griffiths (2007) zmiňují, že v rámci mezinárodního vzorku hráčů 20% věří, že jejich hraní mělo vliv na vztah s nehráči.

Jedním z hlavních negativních důsledků ve vztahu se ukázaly negativní postoje vůči druhému spojené s hraním, odkládání povinností a nevšímavosti hráče. Nejčastěji se objevují výčitky, pocit naštvání a hádky. Novotný a Pressenová (2013) uvádí, že čtvrtina hráčů, tedy 194 respondentů z jejich výzkumného vzorku, se potýká od svých blízkých se stížnostmi na množství času strávené ve hře. Jedna ze studií zabývajících se spokojenosti manželů v souvislosti s hraním MMO her alespoň jednoho z partnerů, poukázala na souvislost hraní MMO her a konfliktů. Tento výzkum odhalil, že ke konfliktům kvůli hraní dochází častěji u párů, kde jeden partner hry hraje intenzivně a druhý vůbec nebo v mnohem menší míře než intenzivní hráč. U 62% nehračských partnerů a 54% partnerů s menší intenzitou hraní než jejich protějšek se ukázalo, že dochází hádkám (Ahlstrom et al., 2012). I přesto hraní MMO her přináší do této oblasti také pozitivum a to ve stylu copingových strategií.

U hráčů se ve velké míře objevilo také odkládání povinností a zanedbání biologických potřeb, stejně tak tomu bylo ve výzkumu Northrupa (2008), kdy se ukázalo, že hráči zanedbávají domácí povinnosti, spánek a péči o sebe. To vyvolává v partnerkách hráčů negativní pocity, které vedou vnitřnímu napětí. Zde můžeme vidět propojení mezi touhle oblastí a oblastí konfliktů, jelikož prokrastinace hráčů vede k nespokojenosti ve vztahu a stává se tak častým tématem konfliktů. Coyne et al. (2012) ve své výzkumné práci zmiňují, že čas strávený hraním her může vytěsnit nezbytnou práci související s rodinným životem jako je práce v domácnosti, na zahradě nebo péče o děti. Zároveň upozorňují, že to může vést ke konfliktům a k pocitu naštvání partnera, který hry nehraje. Co se týče zanedbávání potřeb, ukázalo se, že v případě častého zanedbání spánku dochází ke značné míře nespokojenosti partnera, jelikož i u něj se projevuje tento nedostatek způsobený hráčem při hraní her v ložnici a rušení tak partnera při spánku. Ahlstrom et al. (2012) poukazují na skutečnost, že páry, které nechodí do postele současně, kvůli hraní online her druhého partnera, mohou být méně spokojené než páry, které chodí. V tomto jevu se odráží i pocit nekonformnosti jak partnerů, tak hráčů. Nejčastěji se hráči musí omezovat v hraní, protože jejich partner šel spát, a partneri se musí přizpůsobovat ne moc příjemným podmínkám pro spánek z důsledku hraní ve stejné místnosti.

Další důsledky hraní MMO her byly dle výsledků zaznamenány v oblasti projevů chování, kde vzniká herní stereotyp a změna rolí, ale zároveň se utváří osobní prostor pro každého, jak pro partnera, tak i pro hráče. I přesto, že Crawford et al. (2002) uvádí, že nižší úroveň spokojenosti mají páry, u kterých partneři vykonávají své volnočasové aktivity odděleně. V tomto výzkumu se ukázalo, že volnočasové aktivity, které vykonávají partneři sami, jsou v páru ceněné. Partneři oceňují osobní prostor, kdy se věnují sami sobě. Ahlstrom et al. (2012) uvádí, že zejména u nezávislých hráčů může nízká spokojenost ve vztahu podporovat větší množství času v hraní, kdy partneři tráví čas individuálními činnostmi.

Oblast psychických stavů a potřeb ve vztahu poukazuje na nezájem o partnera, stav chybějící pozornosti, frustraci a pocit odmítnutí a lhostejnosti. Northrup (2008) uvádí, že tyto partnerky se na základě neuspokojení fyzických i citových potřeb cítí frustrované a naštvané. Na rozdíl tomu dopad hraní měl také vliv na vzájemný kontakt mezi partnery a hráči, jak v pozitivním, tak i v negativním směru. Nepříznivý dopad v této oblasti má na intenzitu komunikace, kdy partneři spolu mluví méně či vůbec. Pozitivní důsledek je vnímán ve zprostředkování komunikace přes hru, kdy hraní upevňuje vztah skrz komunikaci a zážitků ze hry. Brand, Lorentz a Mathew (2014) realizovali výzkum v Austrálii, který ukázal, že rodiny využívají hry jako prostředek pro komunikaci a pro vytváření nových rodinných vzpomínek. Zároveň hraní MMO her vytváří prostor pro otevřenou komunikaci. Jeden z výzkumu ukázal, že rozhovory s lidmi, které hráč zná osobně, se snadněji realizují ve virtuálním světě (Williams, 2006).

I přes to, že se tento výzkum zabíral dopadům MMO her na společný sociální život partnerů pouze okrajově, ukázaly se v malé míře jak pozitivní, tak negativní dopady. Hraní online her se objevilo jako něco, co pár a jejich přátelé do určité míry spojuje. Na druhou stranu často dochází k narušení soukromí ve vztahu, z důvodu velmi častého a dlouhého kontaktu přes hru zprostředkovaného hráčem. Zároveň dochází ke značné míře zanedbávání osobního styku s přáteli v reálném životě. Hráči již nemají takovou potřebu se se společnými přáteli vidat, pokud hrají tyto hry. Dle Williamse (2006) má negativní dopad hraní na intenzitu osobních kontaktů s přáteli a příbuznými. Na rozdíl od předešlých důsledků se hraní MMO her neprojevovalo v intenzitě návštěv kulturních a společenských akcí.

Tato práce se zaměřovala převážně na důsledky hraní MMO her ve vztahové rovině hráče a pouze okrajově na dopady na společný sociální život partnerů a roli hraní MMO her ve vztahu. Jelikož hraní online her a také MMO her je vnímáno jako aktuální téma a je čím dál tím více rozšířené u mnohých dětí, mladistvých, ale také i u dospělých, další výzkumy by se mohli více a do větší hloubky zaměřit na dopady hraní MMO her v partnerském vztahu. Tato oblast je stále nedostatečně probádána oproti tématům zaměřující se na rovinu her obecně či na socializaci hráčů. Tato práce by tak mohla být podkladem pro další výzkumníky orientující se na tuto oblast a zároveň tak napomoci většímu porozumění a vhledu do této problematiky. Vzhledem k aktuálnosti tohoto tématu je zapotřebí dalších výzkumů, které se zaměří na dopady v blízkých vztazích. Mezi možnosti dalších výzkumů navrhuji, aby budoucí studie obsáhly širší škálu MMO her a aby se zaměřili na okruh chování, psychických stavů a potřeb jedinců ve vztahu. Vnímám jako přínosné porovnat dopady hraní MMO her u hráčů a jejich partnerů, kteří nejsou v manželském svazku s těmi, co jsou. Také vidím jako zajímavé se podívat přímo na důsledky hraní MMO her v manželství, kde se hraní objevovalo před svazkem, a na manželství, kde se hraní objevilo až po oficiálním sezdání páru.

Seznam použité literatury

- Ahlstrom, M., Lundberg, N. R., Zabriskie, R., Eggett, D. & Lindsay, G. B. (2012). Me, My Spouse, and My Avatar: The Relationship between Marital Satisfaction and Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). *Journal of Leisure Research*, 44(1), 1-22. doi: doi.org/10.1080/00222216.2012.11950252
- American Psychiatric Association. (2015). Porucha hraní internetových her. In J. Raboch, M. Hrdlička, P. Mohr, P. Pavlovský, P., & R. Ptáček (Eds.), *DSM-5: Diagnostický a statistický manuál duševních poruch* (pp. 838-840). Praha: Hogrefe – Testcentrum.
- Angelis, De B. (2003) *Tajemství partnerství*. Praha: Eminent.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167–179. doi: doi.org/10.1037/a0019442
- Basler, J. (2016). Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her. *Trendy ve vzdělávání*, 9(1). doi: 10.5507/tvv.2016.003.
- BBC. (2005). *S Korean dies after games session*. Retrieved Juny 12, 2020, from <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>
- Biddulph S. & Biddulph S. (2006). *Deset tajemství lásky*. Praha: Portál.
- Billieux, J., Griffiths, M., Deleuze J. & Kuss D. (2015). Internet Gaming Addiction: The Case of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Editors: N. El-Gabaly, G. Carrà & M. Galanter (Eds.) In: *The textbook of addiction treatment: International perspectives*, 515-1525. Retrieved Juny 05, 2020, from https://www.researchgate.net/publication/271510904_Internet_Gaming_Addiction_The_Case_of_Massively_Multiplayer_Online_Role-Playing_Games
- Blechová, Z. (2003). *Partnerské vztahy*. Olomouc: Fontána.
- Blechová, Z. (2012). *Osudový partner aneb Proč nám přichází do života*. Plzeň: Zdenka Blechová.
- Blinka, L., & Šmahel, D. (2011). Addiction to Online Role-Playing Games. In K. S. Young & C. Nabuco (Ed.), *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. pp. 73–90. Retrieved Juny 12, 2020, from http://www.ssu.ac.ir/cms/fileadmin/user_upload/Moavenatha/MBehdashti/ravan/pdf/faaliyath_a/pptfiles/INTERNET_ADDICTION.pdf

- Blinka, L., Škařupová, K., Ševčíková, A., Licehammerová, H., & Vondráčková, P. (2015). *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing.
- Brand, J., Lorentz, P., & Mathew, T. (2014). *Digital Australia*. Retrieved Juny 12, 2020, from <https://www.igea.net/wp-content/uploads/2013/11/Digital-Australia-2014-DA14.pdf>
- Brtníková, M. & Šedivý, V. (1985). *Moderní láska a sexualita, manželství a rodina*. Praha: Naše vojsko.
- Buscaglia, L. F. (1993). *Milujte se*. Praha: Pragma.
- Cloud, H. & Townsend, J. (2014). *Hranice v manželství*. Praha: Návrat domů.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583. doi: doi.org/10.1089/cpb.2007.9988.
- Coyne, S., Busby, D., Bushman, B. J., Gentile, D. A., Ridge, R. & Stockdale, L. (2012). Gaming in the Game of Love: Effects of Video Games on Conflict in Couples. *Family Relations*, 61(3), 388-396. doi: doi.org/10.1111/j.1741-3729.2012.00712.x
- Crawford, D., Houts, R., Huston, T., & George, L. (2002). Compatibility, leisure, and satisfaction in marital relationships. *Journal of Marriage and Family*, 64(2), 433-449. doi: doi.org/10.1111/j.1741-3737.2002.00433.x
- Česko v datech. (2016). *Kdo (si) hraje, nezlobí: Jak jsou na tom Češi s počítačovými hrami a videohrami?*. Retrieved May 29, 2020, from <https://www.ceskovdatech.cz/clanek/37-kdo-si-hraje-nezlobi-jak-jsou-na-tom-cesi-s-pocitacovymi-hrami-a-videohrami/#article-content>
- Český statistický úřad. (2017). *Jsme zemí s nadprůměrným podílem mladých hráčů videoher*. Retrieved May 17, 2020, from: <https://www.czso.cz/csu/czso/jsme-zemi-s-nadprumernym-podilem-mladych-hracu-videoher>
- Dallaire, Y. (2009). *Láska a sexualita v trvalém vztahu*. Praha: Portál.
- Dolejšová, K. (2013). *Závislost na hraní PC her - typologie českých hráčů a možnosti terapie, kvalitativní shoda, zkušenosti českých terapeutů* (Diplomová práce). Retrieved Juny 2, 2020, from <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/53799>
- Drápal, D. (2013) *Vztahy, sex, rodina: velký rozvrat a cesta k obnově*. Praha: Návrat domů.
- Foo, C. Y., & Koivisto, E. (2004). Defining grief play in MMORPGs: Player and developer perceptions. *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 245-250. doi: 10.1145/1067343.1067375.

Fromm, E. (2015). *Umění milovat*. Praha: Portál.

GamerWidow. (2005). *Gamer Widow*. Retrieved June 22, 2020, from <http://web.archive.org/web/20071011050414/http://www.gamerwidow.com/>

GamerWidow. (2005). *Lion's Tale*. Retrieved June 22, 2020, from <http://web.archive.org/web/20070827151528/http://www.gamerwidow.com/lyonesstory.php>

Gawain, S. & Vucci, G. (2015). *Prožijte láskyplné vztahy: dosažení vyššího vědomí, zdraví a poznání sebe sama*. Praha: Pragma.

Ghuman, D. & Griffiths, M. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2, 13–29. Retrieved July 2, 2020, from [https://www.researchgate.net/publication/220465646_A_Cross-Genre_Study_of_Online_Gaming_Player_Demographics_Motivation_for_Play_and_Social_I](https://www.researchgate.net/publication/220465646_A_Cross-Genre_Study_of_Online_Gaming_Player_Demographics_Motivation_for_Play_and_Social_Interactions_Among_Players)
nteractions_Among_Players

Gilbert, G. (2013). *Partnerství: jak uspět ve velkém dobrodružství lásky*. Praha: Portál.

Gómez-Diago, G. (2020). Massively Multiplayer Online Gaming. In D. L. Merskin (Eds.), *The SAGE International Encyclopedia of Mass Media and Society*. doi:
[dx.doi.org/10.4135/9781483375519.n395](https://doi.org/10.4135/9781483375519.n395)

Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Hellinger, B. & Neuhauser, J. (2005). *Partnerské terapie Berta Hellingera: jak žít v lásce*. Praha: Pragma.

Hellinger, B., Weber G. & Beaumont, H. (2000). *Skrytá symetrie lásky: co podporuje lásku v partnerských vztazích*. Praha: Pragma.

Helus, Z. (2011). *Úvod do psychologie: učebnice pro střední školy a bakalářská studia na VŠ*. Praha: Grada Publishing.

Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: Základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál.

Hendrix, H. (2006). *Láska na míru: průvodce pro partnerské dvojice*. Praha: Beta.

Hoffman, M. W., Frederick, R. E. & Schwartz, M. S. (2014). *Business Ethics: Readings and Cases in Corporate Morality*. Texas: Wiley-Blackwell. Retrieved Juny 12, 2020, from <https://books.google.cz/books?id=dzN9AgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Business+Ethics:+Readings+and+Cases+in+Corporate+Morality&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwidrJDIzc3>

qAhVcxMQBHUurA-

wQ6AEwAHoECAQQA#v=onepage&q=Business%20Ethics%3A%20Readings%20and%20Cases%20in%20Corporate%20Morality&f=false

Holoubková, M. (2010). *Kvalitní partnerské vztahy*. Praha: Vydavatelství a nakladatelství Miroslavy Holoubkové.

Chan, E., & Vorderer, P. (2006). Massively Multiplayer Online Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 77–88. Lawrence Erlbaum Associates Publishers. Doi: doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00323.x

Chapman, G. D. (2008). *Láska jako životní styl*. Praha: Návrat domů.

Chappell, D., Eatough, V., Davies, M., & Griffiths, M. (2006). EverQuest—it's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205–216. doi: doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6

Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory*. London: Sage. Retrieved June 12, 2020, from http://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Charmaz_2006.pdf

Janiš, K. (2008). *Partnerství jako atribut středoškolského života*. Retrieved February 11, 2018, from <https://www.planovanirodiny.cz/sbornik-2008/44-partnerstvi-jako-atribut-stredoskolskeho-zivota>

Jellouschek, H. (2003). *Pravidla lásky*. Praha: Portál.

Jellouschek, H. (2008). *Desatero trvalé lásky*. Praha: Portál.

Kalina, A. (2014). *Partnerský manuál*. V Praze: Mindsoft.

Knoblochová, J. (1962). *Láska, manželství a ty*. Praha: Státní zdravotnické nakladatelství.

Koga, Y. & Kawashima, D. (2019). The relationship between video game play and suicide risk among Japanese young adults. *HCI International 2019 – Late Breaking Posters*, 309-314. doi: doi.org/10.1007/978-3-030-30712-7_39

Kratochvíl, S. (2000). *Manželská terapie*. Praha: Portál.

Leggett, D. G., Roberts-Pittman, B., Byczek, S., & Morse, D. T. (2012). Cooperation, conflict, and marital satisfaction: Bridging theory, research, and practice. *The Journal of Individual Psychology*, 68(2), 182-199.

Leix (2003). K problematice transkriptu ve společenských vědách. *Biograf*, 31. Retrieved June 17, 2020, from <http://www.biograf.org/clanek.php?clanek=3105>

- Lewis, C. S. (1997). *Čtyři lásky*. Praha: Návrat domů.
- Matějková, E. (2007). *Jak řešit konflikty a problémy v partnerských vztazích*. Praha: Publishing.
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Grada Publishing.
- Mišovič, J. (2019). *Kvalitativní výzkum se zaměřením na polostrukturovaný rozhovor*. Praha: Slon.
- Nagygyörgy, K., Urban, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökönyei, G., ... Demetrovics, Z. (2012). Typology and Sociodemographic Characteristics of Massively Multiplayer Online Game Players. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 29(3), 192–200. doi: doi.org/10.1080/10447318.2012.702636
- Northrup, J. C. (2008). *Gamer Widow: The Phenomenological Experience of Spouses of Online Video Game Addicts* (Disertační práce). Retrieved July 8, 2020, from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.463.579&rep=rep1&type=pdf>
- Novotný, J. S. & Pressenová, M. (2013). Negativní důsledky hraní Massive-Multiplayer Online Role-Playing Games a herní závislost. *Psychologie a její kontexty* 4(2), 27–39. Retrieved June 27, 2020, from https://psychkont.osu.cz/fulltext/2013/Novotny,Pressenova_2013_2.pdf
- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7-8), 537-542. doi: doi.org/10.1007/s11199-007-9193-5
- Plarium Staff. (2019, April 4). *What are MOBA games? An Essential Guide to One of Gaming's Biggest Genres*. Retrieved June 27, 2020, from <https://plarium.com/en/blog/moba-games-guide/>
- Plarium Staff. (2019, January 6). *PvP and PvE in MMO Games – What's the Difference?*. Retrieved June 27, 2020, from <https://plarium.com/en/blog/pvp-and-pve/>
- Plarium Staff. (2019, July 29). *What is an MMORTS? A Beginner's Guide to War Strategy Games*. Retrieved June 27, 2020, from <https://plarium.com/en/blog/mmorts-games/>
- Plarium Staff. (2019, July 9). *What are MMOFPS games?*. Retrieved June 27, 2020, from <https://plarium.com/en/blog/mmofps-games/>
- Plzák, M. (2002). *Srdce zmámené láskou*. Praha: Motto.
- Praško, J. (2005). *Asertivita v partnerství*. Praha: Grada Publishing.
- Reichel, J. (2009). *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada Publishing.

- Riemann, F. (2009). *Schopnost milovat*. Praha: Portál.
- Sansone, A., Sansone, M., Proietti, M., Ciocca, G., Lenzi, A., ... Romanelli, F. (2017). Relationship Between Use of Videogames and Sexual Health in Adult Males. *Journal of Sexual Medicine*, 14 (7), 898-903. doi: doi.org/10.1016/j.jsxm.2017.05.001
- Sublette, V. & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 3-23. doi: doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3.
- Sullivan, S. (2015, July 24). *What is an MMO? What defines an MMO?*. Retrieved Juny 15, 2020, from <https://mmos.com/editorials/what-defines-an-mmo>
- Škařupová, K. (2015). Jednání jako droga. In *Online závislosti*, 21-38. Praha: Grada Publishing.
- Šmahel, D. (2003). *Psychologie a internet: děti dospělými, dospělí dětmi*. Praha: Triton.
- Šmahel, D., Blinka, L. & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 11(6), 715-8. doi: doi.org/10.1089/cpb.2007.0210
- Štěpánková, R. R. (2013). *Milostné hledání, nacházení a ztrácení*. Nymburk: Radana Štěpánková.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press. Retrieved Juny 27, 2020 from https://books.google.cz/books?id=M9f__b-SFi4C&printsec=frontcover&hl=cs&fbclid=IwAR2bsjasNJId5j_D7cneielvtZbl-Cw7NHZSfZUI-TU91IrUN3SHkg4auEw#v=onepage&q&f=false
- Tepperwein, K. (2014). *Dokonalé partnerské vztahy: tajemství lásky, sexuality a harmonie*. Olomouc: Fontána.
- Vacek, J. & Vondráčková, P. (2014). Behaviorální závislosti: klasifikace, fenomenologie, prevalence a terapie, *Čes a slov Psychiat*, 110(6), 326–332. Retrieved Juny 10, 2020, http://www.cspsychiatr.cz/dwnld/CSP_2014_6_326_332.pdf
- Venglářová, M. (2008). *Průvodce partnerským vztahem*. Praha: Publishing.
- Volemanová, Š., Vebrová, A. & Derzsiová, A. (2010). *Partnerské vztahy, aneb, Návod na přežití*. Praha: Česká televize.
- Vollmar, K. (2001). *Enneagram partnerských vztahů*. Praha: Synergie.

Walther, J. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal. *Communication Research*, 23(1), 3–43. Retrieved July 3, 2020, from <http://cmcresearch.org/articles.html>

Wei, R. (2007). Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3), 371–380. doi: doi.org/10.1089/cpb.2006.9942

WHO. (2020). *MKN-11: Mezinárodní statistická klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů-10*. revize. Světová zdravotnická organizace. In ČR ÚZIS. Retrieved Juny 10, 2020, from <https://www.uzis.cz/res/f/008312/mkn-10-tabelarni-cast-20200515.pdf>

Willi, J. (2006). *Psychologie lásky: osobní rozvoj cestou partnerského vztahu*. Praha: Portál.

Williams, D. (2006). Groups and goblins: the social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. doi: doi.org/10.1207/s15506878jobem5004_5

Worth, C. N. & Book S. A. (2014). Personality and behavior in a massively multiplayer online role-playing game. *Computers in Human Behavior*, 32, 322–330. doi: doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.009

Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 15, 309–329. doi: doi.org/10.1162/pres.15.3.309

Zimbardo, P. & Coulombová, N. D. (2017). *Odpojený muž: Jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím*. Praha: Grada Publishing.

Seznam tabulek

Tab. č. 1 Očekávání žen a očekávání mužů v partnerských vztazích (Kratochvíl, 2000)	21
Tab. č. 2 Účastníci výzkumu - základní informace	36
Tab. č. 3 Základní údaje o párech.....	40

Přílohy

Příloha č. 1 - Dotazník

Dotazník k diplomové práci

Dobrý den, jmenuji se Zuzana Očadlíková a jsem studentkou 1. lékařské fakulty na Univerzitě Karlově. Tento dotazník je nedílnou součástí mé diplomové práce "Důsledky hraní Massively Multiplayer Online Games v partnerském vztahu" a slouží k výběru účastníků rozhovoru. Proto bych Vás chtěla požádat o pár minut Vašeho drahocenného času k vyplnění.

U každé otázky vyberte jednu odpověď, pokud není specifikováno jinak. Dotazník je naprosto anonymní a slouží pouze pro tyto studijní účely, proto prosím odpovídejte pravdivě. Odesláním dotazníku souhlasíte se zpracováním údajů k výše zmíněnému účelu.

V tomto dotazníku pojem partner/ka označuje přítele/přítelkyni, ale také i manžela/manželku.

Dotazník je zcela anonymní, v případě uvedení kontaktu nebude kontakt zveřejňován a bude sloužit pouze pro kontaktování v případě následné spolupráce.

MMO hry (Massively Multiplayer hry) zde označují všechny typy multiplayerových online her jako např. MMORPG (př. World of Warcraft, Aion), MOBA (League of Legend, World of Tanks), MMOFPS (Counter Strike) ...

V případě jakýchkoli dotazů mě prosím kontaktujte na oczuz@seznam.cz

*Povinné pole

E-mailová adresa *:

1. Jste... *

- Muž
- Žena

2. Kolik je Vám let? *

3. Z jakého kraje jste? *

Vyberte z možností

- Praha
- Středočeský kraj
- Jihočeský kraj
- Plzeňský kraj
- Karlovarský kraj
- Ústecký kraj
- Liberecký kraj
- Královehradecký kraj
- Pardubický kraj
- Kraj Vysočina
- Jihomoravský kraj
- Olomoucký kraj
- Moravskoslezský kraj
- Zlínský kraj

4. Kolik přibližně má obyvatel Vaše město/vesnice, ve kterém žijete? *

- do 2 000 obyvatel
- 2 000 - 10 000 obyvatel
- 10 000 - 100 000 obyvatel
- 100 000 - 1 000 000 obyvatel
- 1 000 000 a více obyvatel

5. Pracujete nebo studujete? *

- Pracuji
- Studuji
- Obojí
- Ani jedno

6. Máte partnera/partnerku? *

- Ano
- Ne

7. Bydlíte spolu? *

- Ano
- Ne
- Jiné:

8. Jaké MMO hry hrajete? (uveďte celé názvy) *

9. V kolika dnech průměrně za týden zapnete nějakou MMO hru? *

- 1
- 2 - 3
- 4 - 5
- 6 - 7

10. Kolik hodin průměrně strávíte hraním MMO her za jeden den? *

11. Hraje MMO hry i Váš/Vaše partner/ka?

- Ano
- Ne

12. Jak často podle Vás hraje?

- Výjimečně
- Často
- Velmi často

13. Zažíváte někdy v souvislosti se svým hraním následující věci? Označte 1 odpověď na stupnici. *

Zanedbáváte někdy své potřeby (např. jídlo či spánek) kvůli hraní her?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Představujete si, že hrajete hry, i když to zrovna neděláte?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Cítíte se neklidný/á, mrzutý/á nebo podrážděný/á, když nemůžete hrát hry?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Cítíte se veselejší a šťastnější, když se dostanete do hry?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Máte pocit, že ve hře trávíte stále více času?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Přistihnete se, že zůstáváte ve hře, i když Vás to už vlastně nebaví?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Hádáte se někdy se svými blízkými (rodina, přátelé, partner/ka) kvůli času, který trávíte ve hře?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Strádá Vaše rodina, přátelé, práce či zájmy kvůli času, který trávíte ve hře?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Pokusil/a jste se někdy neúspěšně omezit čas, který trávíte ve hře?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

Stává se Vám, že jste byl/a ve hře výrazně déle, než jste původně zamýšlel/a?

Nikdy

Výjimečně

Často

Velmi často

☐☐☐☐

14. Souhlasil/a byste s pokračováním výzkumu pomocí rozhovoru? *

- Ano
- Ne

15. Myslíte, že by souhlasil/a i Váš/Vaše partner/ka? *

- Ano
- Ne
- Nevím
- Nemám partnera/partnerku

16. Váš kontakt (pokud jste souhlasil/a s pokračováním výzkumu pomocí rozhovoru, např. email, tel. apod). V případě, že jste nesouhlasil/a, napište "N". *

17. Máte dotazy či komentáře?

Děkuji za vyplnění.

V případě jakýkoliv dotazů či poznámek mě neváhejte kontaktovat: *(emailová adresa byla v příloze vymazána, v online dotazníku se však nacházela)*

Obecné

- Řekněte mi něco o sobě.
- Od kolika let hrajete MMO hry a jak se Vaše hraní dále rozvíjelo? (*intenzita, častost apod.*)
- Jaké hry hrajete?
- Když hrajete, hrajete sám nebo s přáteli?
- Jaký máte pocit ze svého hraní?

Vztah

- Jak dlouho jste s partnerem/ s partnerkou?
- Jste v manželství? Jak dlouho?
- Máte děti?
- Popište svůj vztah s partnerem/ s partnerkou (od začátku až po současnost – bydlení, společné zájmy a aktivity atd.)
- Jak jste spolu trávili čas na začátku vztahu? Jak ho trávíte dnes?
- Jak si představujete budoucnost s partnerem/ partnerkou? Shodli jste se na ní?
- Jakou postavení má Vaše hraní ve vztahu? Jak se toto postavení projevuje?
- Bavíte se někdy o hraní nebo celkově o hrách? Za jakých okolností a o čem?
- Jak jste spokojený/á ve Vašem vztahu? Co se Vám na něm líbí a naopak nelíbí na vztahu a na partnerovi/ partnerce?
- Jak se k Vašemu hraní staví partner/ partnerka? Hraje také? Co si o tom myslí?
- Jaký je Váš sexuální život ve smyslu intenzity? Měnila se intenzita v průběhu Vašeho vztahu?

Společný život

- Máte společné přátele?
- Trávíte se společnými přáteli čas i mimo hraní? Před hraním a teď – je v tom rozdíl?
- Popište mi Váš společný sociální život s partnerem/s partnerkou. Chodíte na společenské akce? Jaké? Atd.
- Jak se podle Vás vyvíjel Váš společenský život od začátku vztahu? Když byste to porovnal/a oproti současnosti, je tam nějaký rozdíl?

Obecné:

- Řekněte mi něco o sobě.

Vztah

- Jak dlouho jste s partnerem/ s partnerkou?
- Jste v manželství? Jak dlouho?
- Máte děti?
- Popište svůj vztah s partnerem/ s partnerkou (od začátku až po současnost – bydlení, společné zájmy a aktivity, trávení společného času, chování hráče k partnerce/partnerovi atd.)
- Jak jste spolu trávili čas na začátku vztahu? Jak ho trávíte dnes?
- Jak si představujete budoucnost s partnerem/ partnerkou? Shodli jste se na ní?
- Jak jste spokojený/á ve Vašem vztahu? Co se Vám na něm líbí a naopak nelíbí na vztahu a na partnerovi/ partnerce?
- Jaký je Váš sexuální život ve smyslu intenzity? Měnila se intenzita v průběhu Vašeho vztahu?

Hraní

- Hrajete také? Jak často a jak dlouho?
- Jaké postavení má podle Vás hraní partnera/partnerky ve Vašem vztahu? Jak se toto postavení projevuje? Jak to bylo na začátku vztahu a jak teď?
- Jak se k hraní partnera/partnerky stavíte? Co si o tom myslíte?
- Bavíte se někdy o hraní nebo celkově o hrách? Za jakých okolností a o čem?
- Hraje Váš partner/partnerka, když jste spolu doma?
- Jak se partner/partnerka při hraní chová? Jak reaguje, když ho vyrušíte nebo když něco potřebujete?

Společný život

- Tráví partner/partnerka se společnými přáteli čas i mimo hraní? Došlo k nějakým změnám po dobu jeho/jejího hraní? K jakým?
- Popište mi Váš společný sociální život s partnerem/s partnerkou. Chodíte na společenské akce? Jaké? Atd.
- Jak se podle Vás vyvíjel Váš společenský život od začátku vztahu? Když byste to porovnal/a oproti současnosti, je tam nějaký rozdíl?